35
ANNO 4
NUMERO 35
NOVEMBRE 1994
LIRE 5000
XENIA
EDIZIONI
console MANIA
POSTER DI TOPOLINO IN OMAGGIO
TOPOLINO MANIA: BUON COMPLEANNO TOPASTRO
EARTHWORM JIM: IL VERME CONQUISTA MD E SNES
THE LION KING: IL RE LEONE DOMINA SEGA E NINTENDO
PREVIEW: TUTTI I GIOCHI CHE ARRIVANO A NATALE
Spedizione in Abbonamento Postale

I Belée®
GIOCHI PER VOI
CONSOLLES department®
presents
...GIOCHI ALLA TUA ALTEZZA!
3DO + J.PARK + CRASH&BURNS = L. 998.000
3DO PAL + J.PARK + CRASH&BURNS = L. 1.098.000
MEGA DRIVE II ITA +2 PAD+RF UNIT = L. 218.000
MEGA DRIVE II ITA +SONIC II+2 PAD+RF = L. 248.000
S.NINTENDO PAL+PAD +SCART+S.M.ALL STAR = L.278.000
S.NINTENDO PAL +PAD+SCART = L.208.000
S.NINTENDO PAL+PAD +SCART+S. FIGHTER 2 T. = L.288.000
GAME BOY+PILE +KIRBY'S D.LAND =L. 108.000
MORTAL KOMBAT II X M.D. = L. 105.000 X SNES = L. 138.000
SUPER S.FIGHTER II X M.D. = L. 148.000 X SNES = L. 148.000
JURASSIC PARK ITA PER MEGA DRIVE = L. 58.000
GAME GEAR +COLUMS =L. 178.000
the CONSOLLES DEPARTMENT® POINTS
ANCONA Chiaravalle
SOFT SL LAB
Via Circonvallazione, 49
ANCONA Sassoferrato
DISCO DOC
Via Cavour, 2
BARI Giovinazzo
VIDEOMANIA
P.za V. Emanuele II, 5
BRESCIA Toscolano
VIDIVOICE MEDIA
P.za Caduti, 12
FERRARA
CONSOLE 2000
Via Della Luna, 32
FOGGIA San Severo
VIDEOFAN
Via N. Passero, 69
GENOVA Chiavari
MILLEGIOCHI
Via Delle Vecchie Mura, 8
GENOVA Rapallo
MILLEGIOCHI
Corso Cristoforo Colombo, 44
MILANO
GIOCORAMA
Via Farini, 59
MILANO
I BELÉE
Via Lorenteggio, 22
MODENA Sassuolo
COMPUTER LINE
P.le Teggia, 18/19
PADOVA
COMPUTER SHOP
Centro Comm. "GIOTTO"
PERUGIA Tavernelle
VIDEO & MUSIC
Via Della Resistenza, 156
PESCARA
VIDEOMANIA
Via C. Battisti, 87
ROMA
CINE FOTO OTTICA TROIANI
Via Millesimo, 27
SANREMO
FANTASIA
Via S. Francesco, 89
TARANTO Martinafranca
GHIBLI
Via A. De Gasperi, 9/b
TRENTO Rovereto
VIDEOSOUND
C.so Rosmini, 54
TREVISO Castelfranco Veneto
COMPUTERSHOP
Centro Comm. "I Giardini del Sole"
UDINE
GAME MASTER
Via Aquileia, 15/a
Sei un rivenditore?
DIVENTA ANCHE TU CONSOLLES DEPARTMENT® POINT
TELEFONA AL 02-4222684
CONSOLLES DEPARTMENT® DICE NO ALLA PIRATERIA. LA PIRATERIA UCCIDE I VIDEOGAMES
Questi games li puoi trovare a Milano in via Lorenteggio 22 (sotto i portici)
Tel. 02 - 42 300 10
Negozio:Tel. 02/422 37 71 - Fax 02 - 48 3000 72
GAME BOY
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
Nintendo®
SEGA®
Prezzi IVA compresa. Tutti i prodotti sono coperti da garanzia. I prezzi possono subire variazioni. Tutti i marchi e i nomi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Grafica by Adesilandia - Milano

# PERGIOCO

## i punti vendita

**MILANO** via ALDROVANDI, piazza Lima

**MILANO** via S. PROSPERO 1, Cordusio

**ROMA** via Degli Scipioni 109/111

di più

SCEGLI PERGIOCO TROVI I GIOCHI CHE PREFERISCI

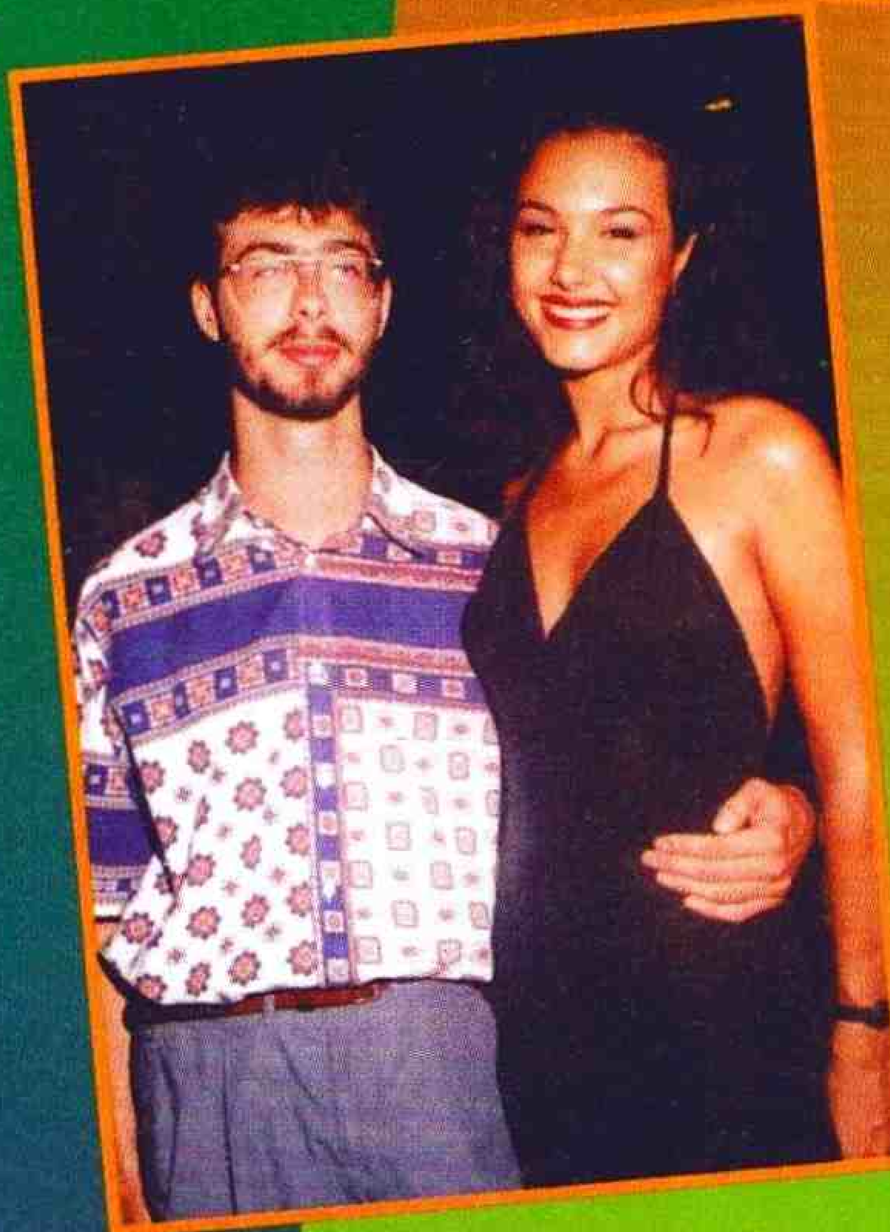
IN REGALO COMPENDIO GIOCHI NEWS IL CATALOGO PERIODICO BIMESTRALE

**PERGIOCO**

VENDITA TELEFONICA
CONSEGNE RAPIDE
IN TUTTA ITALIA
telefona
02 / 29.52.42.56

# IN QUESTO NUMERO

ANTEPRIMANIA 8
MADE IN JAPAN 14
AMERICANICAMENTE 27
SEGA CITY 29
NINTENDO NEWS 31
RECENSIONI 33
PREVIEW 112
AGGIUNGI UN POSTO AL TAVOLO 153
ROGUE 'N' ROLE 155
CONSOLIAMOCI 157
CONTROL YOUR CONSOLE 159
CYC 144 HELP 162
CYC SPECIALE 164
BOVAS' HARD CAFE' 172



## GLOSSARIO

Poiché pensiamo che molti di voi siano da pochissimo entrati nel mondo dei videogames, abbiamo voluto inserire in questa pagina un glossario dei termini più usati in questo campo, così potrete diventare subito anche voi veri e propri esperti. Abbiamo volutamente evitato di parlare dei generi dei giochi, che trovate descritti invece sotto ogni cartello della Segnaletica dei videogiochi di Console Mania.

**Arcade** • E' il nome che si dà sia ai coin-op, sia al genere di giochi che si trovano nelle sale.

**Background** • Il fondale di ogni gioco.

**Blastare** • E' il termine generalmente usato come sinonimo di "uccidere", "ammazzare", ecc.

**Coin-op** • Letteralmente "funzionante a gettoni" (coin operator). Si dice di qualsiasi videogioco che trovate nei bar o nelle sale giochi.

**Parallasse, Parallattico** • Si dice di scrolling che avviene su piani differenti, così da dare il senso di profondità. Per esempio su un fondale mentre vi spostate da destra a sinistra notate che le piante in primo piano si muovono molto veloci, le montagne in secondo piano sono un po' più lente e le nuvole in alto sono lentissime.

**Scrolling** • Il movimento del fondale di un gioco. Può essere orizzontale, verticale o multidirezionale (cioè sia orizzontale, sia verticale).

**Sprite** • Ogni oggetto o personaggio che possa essere spostato rispetto al fondale viene chiamato sprite. Gli sprite hanno una dimensione predefinita che dipende dalle capacità del computer (o console) e gli sprite molto grandi sono quindi formati da più sprite messi insieme.

**Stage** • E' sinonimo di "livello".

**Tie-in** • Genere di gioco ispirato alla trama di un film.

**Vettoriale** • E' un tipo di grafica a tre dimensioni creata utilizzando solo linee rette unite fra loro. Serve per rappresentare solidi tridimensionali che si muovono nello spazio in ogni direzione. E' particolare perché le varie posizioni che assumono gli oggetti vengono calcolate dal computer, e non disegnate dai programmatori che, una volta concepita la forma iniziale, non devono preoccuparsi dei vari cambiamenti in rapporto al movimento.

**Editore: Xenia Edizioni S.r.l. - Via Carducci, 31 - 20121 Milano • Direttore Responsabile: Roberto Ferri • Direttore Esecutivo: Stefano Gallarini • Capo Redattore: Alessandro Rossetto • Assistente alla Redazione: Marco Auletta • Redattori: Alessandro Rossetto, Andrea Della Calce, Andrea Fattori, Andrea Orchesi, Christian Antonini, Davide Corrado, Emanuele Scichilone, Giancarlo Albertinazzi, Giancarlo Calzetta, Marco Auletta, Massimo Reynaud, Mirko Marangon, Paolo Besser, Piermarco Rosa, Raffaele Sogni, Stefano Gallarini, Stefano Giorgi, Stefano Petrullo, Ulrike Saltuari. • Segretaria di Redazione: Roberta Zampieri • Grafica: Studioteca - Liliana Parma, Claudio Celasco• Redazione: Xenia - Casella**

# LA VALANGA ANNUNCIATA

Ancora un mese a dicembre e alla festa che tutti aspettiamo - chi per un motivo chi per l'altro. E quello, comprensibilissimo, che spinge le softwarehouse a sbattersi di più in questo periodo è prettamente consumistico: Natale uguale regali, per cui i buoni prodotti andranno a ruba. Ma di buoni prodotti, dopo la crisi che ha colpito il mercato delle console, ne sono saltati fuori molti (anche perché quelli che non lo sono vengono brutalmente bocciati nei negozi dagli acquirenti), e questo numero ne è la prova tangibile.

Troverete infatti tre nuove grosse produzioni: The Lion King - Il Re Leone - ed Earthworm Jim della Virgin, e Topolino Mania della Sony (il gioco di copertina) e una marea - o per parafrasare il titolo - una valanga di preview, che vanno dai nuovi prodotti della JVC a un servizio sulla Interplay, da conversioni famose come Cannon Fodder a tie-in come i Flintstones o Pagemaster, senza ignorare idee nuove come Boogerman o seguiti famosi come Clayfighter 2 e Ghoul Patrol.

Così leggete e fatevi un'idea di quello che vi aspetta...

Alex Rossetto

# INDICE RECENSIONI

## 3DO


70 SLAYER
86 STAR CONTROL II


## MEGA DRIVE


112 BOOGERMAN - PREVIEW
38 EARTHWORM JIM
44 FLINK
130 INTERPLAY - PREVIEW
78 JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER
52 LEMMINGS 2 - THE TRIBES
58 LETHAL ENFORCERS 2
62 MAXIMUM CARNAGE
140 PAGEMASTER - PREVIEW
34 PROBOTECTOR
138 RADICAL REX
82 SHAQ FU
117 THE FLINTSTONES - PREVIEW
94 THE LION KING
100 TOPOLINO MANIA


## MEGA CD


100 TOPOLINO MANIA

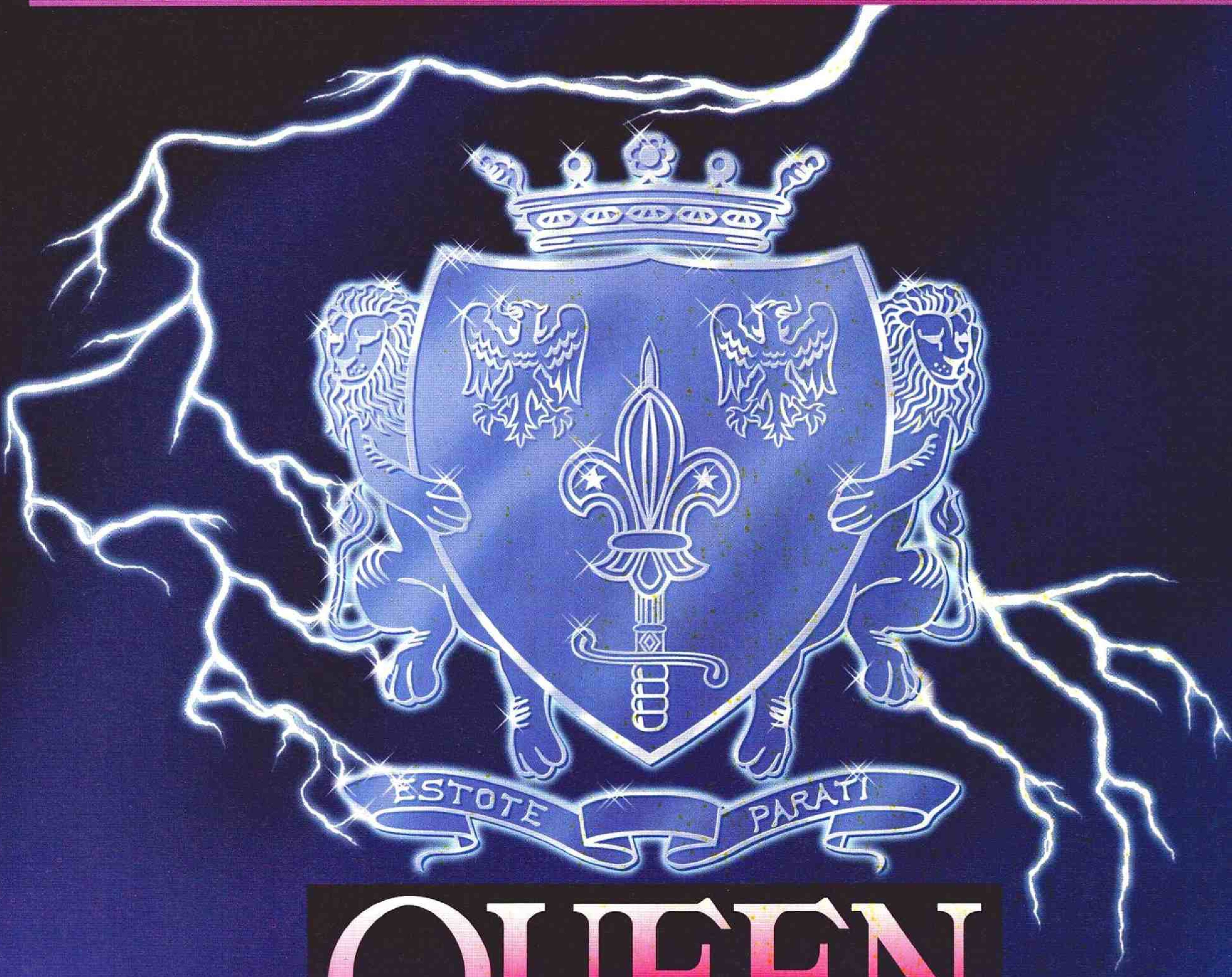

## SUPER NINTENDO


115 CANNON FODDER - PREVIEW
126 CARRIER ACES - PREVIEW
120 CLAYFIGHTER 2 - PREVIEW
38 EARTHWORM JIM
48 EEK THE CAT
55 ESPN BASEBALL
124 GHOUL PATROL - PREVIEW
150 INDIANA JONES' GREATEST ADVENTURES - PREVIEW
130 INTERPLAY - PREVIEW
74 NBA LIVE '95
144 PAC IN TIME - PREVIEW
140 PAGEMASTER - PREVIEW
82 SHAQ FU
146 STREET RACER - PREVIEW
90 SUPER BOMBERMAN 2
108 SUPER DROPZONE
66 SUPER MORPH
134 SUPER RETURN OF THE JEDI - PREVIEW
94 THE LION KING
100 TOPOLINO MANIA



Postale 853 - 20101 Milano - Tel (02) 87.85.11 - Fax (02) 87.85.67 • Fotolito: Litomilano • Stampatore: Rotolito Lombarda, S.p.A. - Cernusco sul Naviglio (MI) • Concessionaria di Pubblicità: Spaziotre - Piazzale Archinto, 9 - 20159 Milano - Tel. (02) 69.0012.55 - Fax (02) 69.00.12.77 • Distribuzione: ME.PE S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20124 Milano • Pubblicazione mensile - Registr. Tribunale di Milano Nr. 660 del 21/9/1991 - Pubblicità inferiore al 70% •Abbonamento a 11 numeri Lit. 50.000, arretrati il doppio del prezzo di copertina: solo con versamento sul c/c postale Nr. 19551209 intestato a Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano

# A TORINO NUOVO PUNTO VENDITA SPECIALIZZATO IN VIDEOGIOCHI




# QUEEN
COMPUTER
# S·H·O·P

**corso DANTE, 2 - TORINO**

telefono 011-3185666 • fax 011-3199158

**ANCHE VENDITA PER CORRISPONDENZA**

telefono 011-3090202 r.a. • fax 011-3113555

# QUEEN COMPUTER

SOFTWARE & GAMES

**NUOVO PUNTO VENDITA VIDEOGIOCHI**
**a TORINO in corso Dante, 2**

**VENDITA PER CORRISPONDENZA**
per ORDINI e INFORMAZIONI
telefona subito 011-3090202 (r.a.)

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I PRODOTTI DA NOI COMMERCIALIZZATI

## SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

| | | |
|---|---|---|
| ACTRAISER 2 | 114.000 | (U) |
| ADDAMS FAMILY 2 | 49.000 | (E) |
| AGASSI TENNIS | 117.000 | (U) |
| ALCAHEST | TEL. | |
| ART OF FIGHTING | 97.000 | (U) |
| ASTERIX | 69.900 | (E) |
| ASTRO GOGO | TEL. | |
| BATTLE SHIP | 69.900 | (E) |
| BATTLETOADS VS DOUBLE DRAGON | 129.000 | (E) |
| BLUES BROTHERS | 114.000 | (E) |
| BRAINLORD | 149.000 | (U) |
| BREATH OF FIRE | 139.000 | (U) |
| BUBSY | 79.000 | (E) |
| BUGS BUNNY 2 - RABBIT RAMPAGE | 149.900 | (U) |
| CAPITAN AMERICA VS. AVENGERS | 69.000 | (E) |
| CHAMPIONSHIP POOL | 145.000 | (E) |
| CHAOS ENGINE | 149.000 | (E) |
| CHOPLIFTER 3 | 119.000 | (E) |
| CLAY FIGHTER TOURNAMENT | TEL. | |
| CLAYMATES | 129.000 | (E) |
| CLIFFHANGER | 69.000 | (E) |
| DESERT FIGHTER | 139.000 | (E) |
| DESERT STRIKE | 109.900 | (U) |
| DOUBLE DRAGON V | 149.000 | (U) |
| DRAGON | 139.900 | (E) |
| DSP TENNIS | TEL. | |
| EDONO KIBA | 59.000 | (J) |
| EQUINOX | 79.900 | (E) |
| EYE OF THE BEHOLDER | 137.000 | (U) |
| F ZERO | 55.000 | (E) |
| F1 POLE POSITION | 135.000 | (E) |
| F1 ROC 2 | 149.000 | (U) |
| FATAL FURY 2 | 149.000 | (U) |
| FATAL FURY SPECIAL | 149.000 | (J) |
| FIFA INTERNATIONAL SOCCER | 95.000 | (E) |
| FIGHTER'S HISTORY | 149.000 | (U) |
| FIRE DOGS | TEL. | |
| FLINSTONES | 129.900 | (E) |
| FLYING DRAGON | 189.000 | (J) |
| GHOULS 'N GHOST | 75.000 | (E) |
| GOAL 2 | 127.000 | (U) |
| GODS | 65.000 | (E) |
| GOOF TROOPS | 139.000 | (E) |
| GP1 MOTOMONDIALE | 124.000 | (U) |
| HARDBALL III | 137.000 | (U) |
| ILLUSION OF GAIA | TEL. | |
| ISPETTORE GADGET | 117.000 | (U) |
| JETSONS(INVASION OF PLANET) | 127.000 | (U) |
| JIMMY CONNORS PRO TENNIS TOUR | 79.000 | (E) |
| JOE & MAC 2 | 97.000 | (U) |
| JOHN MADDEN 94 | 76.000 | (U) |
| JUNGLE BOOK | 129.000 | (E) |
| KEN GRIFFIN BASEBALL | TEL. | |
| KEN IL GUERRIERO 7 | 109.000 | (J) |
| KID KLEETS | 129.000 | (U) |
| KIKIKAIKAI 2 | TEL. | |
| KING OF DRAGONS | 149.000 | (U) |
| KING OF MONSTER 2 | 135.000 | (U) |
| KNIGHTS OF THE ROUND TABLE | 139.000 | (U) |
| LEGEND OF MYSTICAL NINJA | 125.000 | (E) |
| LETHAL ENFORCEMENT + PISTOLA LASER | 157.000 | (U) |
| LIBERTY OR DEATH | 117.000 | (U) |
| LOONEY TUNES | 72.000 | (E) |
| LUFIA & THE FORTRESS OF DOOM | 137.000 | (U) |
| MARIO IS MISSING | 64.000 | (E) |
| MEGA MAN SOCCER | 137.000 | (U) |
| MEGA MAN X -CAPCOM- | 125.000 | (E) |
| MORTAL KOMBAT | 99.000 | (U) |
| MORTAL KOMBAT 2 | 135.000 | (E) |
| MUSCLE BOMBER | TEL. | |
| NBA JAM | 89.000 | (J) |
| NBA SHOWDOWN | 93.000 | (U) |
| NCW WRESTLING | TEL. | |
| NHL HOCKEY 94 | 127.000 | (U) |
| NHLPA 94 HOCKEY | 119.000 | (E) |
| NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP | 129.000 | (E) |
| PAC ATTACK | 89.000 | (U) |
| PARODIUS | 79.000 | (E) |
| PLAYER MANAGER | 67.000 | (E) |
| POCKY & ROCKY 2 | 179.000 | (J) |
| POP'N TWINBEE 2 | 135.000 | (E) |
| POPULOUS II | 79.000 | (E) |
| POWER RANGERS | 159.000 | (U) |
| POWER SLIDE | TEL. | |
| PRINCE OF PERSIA | 79.000 | (E) |
| RANMA 1/2 PART 3 | 89.000 | (J) |
| ROBOCOP VS TERMINATOR | 139.000 | (U) |
| ROCKMAN SOCCER | TEL. | |
| ROCKO'S MODERN LIFE | 67.000 | (U) |
| RUN SABER | 67.000 | (U) |
| RYAN GIGGS CHAMPIONS | 89.000 | (E) |
| SECRET OF MANA | 145.000 | (U) |
| SENSIBLE SOCCER 92/93 | 119.000 | (E) |
| SHADOW RUN | 149.000 | (U) |
| SIDE POCKET -BILIARDO- | 125.000 | (U) |
| SIM CITY | 75.000 | (E) |
| SKYBLAZER | 119.000 | (E) |
| SMASH TENNIS | 135.000 | (E) |
| SOCCER KID | 129.000 | (E) |
| SOCCER SHOOTOUT | 145.000 | (U) |
| SONIC BLASTMAN 2 | TEL. | |
| SONY | TEL. | |
| SPACE ACE | 75.000 | (E) |
| SPIKE MCFANG | TEL. | |
| SPINDIZZY WORLD | 47.000 | (U) |
| STANLEY CUP HOCKEY | 87.000 | (U) |
| STAR TREK NEXT GENERATION | 149.000 | (U) |
| STARWING | 63.000 | (E) |
| STREET FIGHTER 2 TURBO | 125.000 | (E) |
| STRIKE GUNNER | 59.000 | (E) |
| STUNT RACE FX | 137.000 | (E) |
| SUNSET RIDERS | 79.000 | (E) |
| SUPER BATTLETANK 2 | 139.000 | (U) |
| SUPER BOMBERMAN | 77.000 | (E) |
| SUPER CHASE HQ 2 | 99.000 | (J) |
| SUPER FORMATION SOCCER W.C.94 | TEL. | |
| SUPER GOAL 2 | 127.000 | (U) |
| SUPER LOOPZ | TEL. | |
| SUPER MARIO ALL STARS | 95.000 | (U) |
| SUPER MARIO KART | 119.000 | (E) |
| SUPER MARIO WORLD | 59.000 | (E) |
| SUPER PUYO PUYO | TEL. | |
| SUPER STAR WARS | 135.000 | (E) |
| SUPER STREET FIGHTER 2 | 157.000 | (U) |
| SUPER TROLL ISLAND | 77.000 | (U) |
| SUPER TURRICAN | 79.000 | (E) |
| SUZUKA 8 HOURS | 127.000 | (U) |
| TAZMANIA | 75.000 | (E) |
| THE 7TH SAGA | 143.000 | (U) |
| THE BLUES BROTHERS | 125.000 | (E) |
| THE COMBATRIBES | 59.000 | (J) |
| THE INCREDIBLE HULK | 129.000 | (E) |
| TIME SLIP | 72.000 | (E) |
| TIME TRAX | 117.000 | (U) |
| TINY TOONS | 89.000 | (E) |
| TONY MEOLA'S SUPER SOCCER | 87.000 | (U) |
| TRODDLERS | 115.000 | (E) |
| TURN & BURN | 129.000 | (U) |
| TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS | 139.000 | (E) |
| ULTIMA : THE FALSE PROPHET | 145.000 | (U) |
| V GUNDAM | TEL. | |
| VEGAS STAKES | 76.000 | (U) |
| VIRTUAL BART | TEL. | |
| VIRTUAL SOCCER | 129.000 | (E) |
| WARLOCK | TEL. | |
| WAYNE'S WORLD | 27.000 | (E) |
| WILD GUNS | TEL. | |
| WINTER OLYMPICS | 125.000 | (E) |
| WIZARDRY 5 | 147.000 | (U) |
| WOLFENSTEIN 3D | 99.000 | (E) |
| WORLD CUP USA 94 | 129.000 | (E) |
| WWF ROYAL RUMBLE | 69.000 | (E) |
| X-CALIBER 2099 | TEL. | |
| YOGI BEAR | TEL. | |
| YOUNG MERLIN | 139.000 | (E) |
| YUYU HAKUSHO 2 | TEL. | |
| ZELDA 3 | 93.000 | (E) |
| ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS | 135.000 | (E) |

**LEGENDA** (U): Usa (J): Japan (E): Europe

## SEGA MEGA DRIVE

| | | |
|---|---|---|
| ABRAM BATTLE TANK | 59.900 | (E) |
| ADDAMS FAMILY | 97.000 | (U) |
| AEROBIZ | 99.900 | (E) |
| AGASSI TENNIS | 35.000 | (E) |
| ALADDIN | 89.000 | (J) |
| ALIEN 3 | 72.000 | (E) |
| ALISIA DRAGON | 45.000 | (E) |
| ANOTHER WORLD | 52.000 | (E) |
| ASTERIX | 105.000 | (E) |
| BACK TO THE FUTURE 2 | 49.900 | (E) |
| BARKLEY JAM BASKET | 79.000 | (E) |
| BART VS SPACE MUTANTS - THE SIMPSON | 49.000 | (E) |
| BATTLETECH MECHWARRIORS | 135.000 | (U) |
| BATTLETOADS VS DOUBLE DRAGON | 69.000 | (U) |
| BEAST II | TEL. | |
| BLADES OF VENGEANCE | 42.000 | (E) |
| BLASTER MASTER 2 | 27.000 | (U) |
| BODY COUNTS | 109.000 | (E) |
| BUBBLE AND SQUEAK | 99.000 | (U) |
| BUBSY | 67.000 | (E) |
| CAPITAN AMERICA | 45.000 | (E) |
| CAPITAN PLANET | 49.900 | (E) |
| CASTLEVANIA - THE NEW GENERATION | 115.000 | (E) |
| CHAKAN | 42.000 | (E) |
| CHAOS ENGINE | 129.000 | (E) |
| CHESTER CHEETAH 2 | 77.000 | (U) |
| CHOPPER-LHX-ATTACK | 44.000 | (E) |
| CHUCK ROCK II | 79.000 | (E) |
| CLIFFHANGER | 59.000 | (E) |
| COLUMNS 3 | 49.000 | (J) |
| COMBAT CARS | 79.900 | (E) |
| COOL SPOT | 66.000 | (E) |
| CORPORATION | 52.000 | (E) |
| COSMIC SPACEHEAD | 59.000 | (E) |
| CRUE BALL | 52.000 | (E) |
| DAVID ROBINSON BASKET | 52.000 | (E) |
| DONALD DUCK (QUACKSHOT) | 73.000 | (E) |
| DOUBLE DRAGON V | 139.900 | (U) |
| DR ROBOTNIK MACHINE | 99.000 | (E) |
| DRAGON | 129.900 | (E) |
| DRAGON'S REVENGE (FLIPPER) | 79.900 | (E) |
| DUNE II | 119.000 | (E) |
| DUNGEON & DRAGON | 45.000 | (E) |
| ECCO THE DOLPHIN 2 | 125.000 | (J) |
| ESWAT | 52.000 | (E) |
| F117 NIGHTSTORM | 67.000 | (E) |
| FATAL FURY 2 | 147.000 | (J) |
| FIFA INTERNATIONAL SOCCER | 99.000 | (E) |
| FLICKY | 49.900 | (E) |
| FLINSTONES | 79.000 | (E) |
| FORMULA 1 | 89.900 | (E) |
| G-LOC | 49.000 | (E) |
| GALAXY FORCE 2 | 49.000 | (E) |
| GAUNTLET IV | 107.000 | (E) |
| GHOULS 'N GHOST | 47.000 | (E) |
| GLOBAL GLADIATORS | 45.000 | (E) |
| GOAL | TEL. | |
| GODS | 49.900 | (E) |
| GOOFY'S HISTERICAL HISTORY TOUR | 117.000 | (U) |
| GUNSHIP 2000 | 129.900 | (E) |
| GUNSTAR HEROES | 79.000 | (E) |
| GYNOUG | 49.000 | (E) |
| HARDBALL '94 | TEL. | |
| INDIANA JONES | 53.000 | (E) |
| INTERNATIONAL RUGBY | 67.000 | (E) |
| JAMES POND III | 47.000 | (E) |
| JAMMIT | 129.900 | (U) |
| JOE & MAC CAVEMAN NINJA | 99.000 | (U) |
| JOHN MADDEN 94 | 129.000 | (E) |
| JUNGLE BOOK | 119.000 | (E) |
| JUNGLE STRIKE | 83.000 | (E) |
| KID CAMALEON | 52.000 | (E) |
| LAST BATTLE | 42.000 | (E) |
| LEMMINGS | 65.000 | (E) |
| LIBERTY OR DEATH | 149.900 | (U) |
| MAGIC BUBBLE | TEL. | |
| MARIO ANDRETTI RACING | 99.000 | (E) |
| MARKO'S MAGIC FOOTBALL | 119.000 | (E) |
| MAZINGA WARS | 55.000 | (E) |
| MEGA TURRICAN | 115.000 | (U) |
| MICKEY MOUSE CASTLE | 59.000 | (E) |
| MICKEY'S ULTIMATE CHALLENGE | 97.000 | (U) |
| MICROMACHINES | 84.000 | (E) |
| MORTAL KOMBAT | 99.000 | (E) |
| MORTAL KOMBAT 2 | 115.000 | (E) |
| MUTANT LEAGUE FOOTBALL | 45.000 | (E) |
| MUTANT LEAGUE HOCKEY | 59.000 | (E) |
| NBA ACTION 94 | 125.000 | (U) |
| NBA JAM | 85.000 | (E) |
| NHL 95 | 129.900 | (E) |
| NHLPA 94 HOCKEY | 89.000 | (E) |
| OUTRUNNERS | 139.000 | (U) |
| PACMANIA | 56.000 | (E) |
| PAPERBOY | 42.000 | (E) |
| PETE SAMPRAS TENNIS | 95.000 | (E) |
| PGA EUROPEAN TOUR | 79.000 | (E) |
| PGA TOUR GOLF 2 | 89.000 | (E) |
| PIRATES GOLD | 99.900 | (U) |
| PIRATES OF DARK WATER | 129.000 | (U) |
| POPULOUS II | 64.000 | (E) |
| PRINCE OF PERSIA | 109.900 | (E) |
| PRO STRIKER - SOCCER | 85.000 | (J) |
| PUGGSY | 45.000 | (E) |
| RACE DRIVING | 67.000 | (U) |
| RANGER X | 79.000 | (E) |
| ROBOCOP VS TERMINATOR | 65.000 | (E) |
| ROCK & ROLL RACING | TEL. | |
| ROCKET KNIGHT ADVENTURE | 79.000 | (E) |
| RYAN GIGGS CHAMPIONS | 69.000 | (E) |
| SAILOR MOON | TEL. | |
| SENSIBLE SOCCER NEW INT. EDITION | 99.000 | (E) |
| SHADOW RUN | 119.000 | (U) |
| SHINOBI 3 | 65.000 | (E) |
| SKITCHIN | 99.900 | (E) |
| SONIC 2 | 39.000 | (E) |
| SONIC 3 | 99.000 | (E) |
| SONIC SPINBALL | 87.000 | (U) |
| SONY | TEL. | |
| SPEEDBALL 2 | 49.000 | (E) |
| SPIDERMAN & X-MAN | 69.000 | (E) |
| SPLATTERHOUSE 2 | 49.000 | (E) |
| STREET FIGHTER 2 CHAMPION EDITION | 99.000 | (E) |
| STREET OF RAGE 3 | 129.000 | (E) |
| SUB TERRANIA | 89.000 | (E) |
| SUPER HANG ON | 39.000 | (E) |
| SUPER KICK OFF | 66.000 | (E) |
| SUPER MONACO GP II | 60.000 | (J) |
| SUPER STREET FIGHTER 2 | 159.000 | (E) |
| SUPER THUNDERBLADE | 44.000 | (E) |
| TALE SPIN | 49.000 | (E) |
| TAZMANIA | 49.000 | (J) |
| TAZMANIA 2 - ESCAPE FROM MARS | 109.000 | (U) |
| TENNIS (IMG INT. TOUR) | 119.900 | (E) |
| TERMINATOR 2 : THE ARCADE GAME | 55.000 | (E) |
| THE INCREDIBLE HULK | 119.000 | (E) |
| THE LOST VIKINGS | 115.000 | (E) |
| TOE JAM & ERALD II | 109.000 | (J) |
| TOYS | 47.000 | (U) |
| TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS | 129.000 | (E) |
| URBAN STRIKE | 119.900 | (E) |
| VIRTUA RACING (CON CHIP DSP) | 169.000 | (E) |
| VIRTUAL BART | TEL. | |
| VIRTUAL PINBALL | 67.000 | (E) |
| WIMBLEDON TENNIS | 75.000 | (U) |
| WIZ'N'LIZ | 69.000 | (E) |
| WOLF CHILD | 47.000 | (U) |
| WONDER BOY 5 | 49.000 | (E) |
| WONDER BOY 6 | TEL. | |
| WORLD CUP USA 94 | 119.000 | (E) |
| WORLD HEROES | 125.000 | (J) |
| WORLD OF ILLUSION - TOPOLINO | 52.000 | (E) |
| WORLD SERIES BASEBALL | 117.000 | (U) |
| WWF ROYAL RUMBLE | 95.000 | (E) |
| X-MAN | 59.000 | (E) |
| XENON II | 44.000 | (E) |
| YOUNG INDIANA JONES | 97.000 | (U) |
| ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS | 109.000 | (E) |
| ZOOL | 47.000 | (E) |

## AMIGA CD32™

| | |
|---|---|
| AKIRA | 69.900 |
| ALIEN BREED SP.EDIT. + QWAK | 59.000 |
| BANSHEE | 59.000 |
| BATTLETOADS | 49.000 |
| BRIAN THE LION | 49.900 |
| CANNON FODDER | 69.900 |
| CAPTIVE 2/LIBERATION | 69.000 |
| CHAOS ENGINE | 64.000 |
| CYBERWAR | TEL. |
| DANGEROUS STREETS | 29.000 |
| DEEP CORE | 59.000 |
| DENNIS | 49.900 |
| DISPOSABLE HERO | 59.000 |
| FRONTIER - ELITE II | 59.000 |
| FURY OF THE FURRIES | 79.900 |
| GUARDIAN | TEL. |
| GUNSHIP 2000 | 62.000 |
| HEIMDALL II | 72.000 |
| IMPOSSIBLE MISSION 2025 | 62.000 |
| INFERNO | TEL. |
| JAMES POND III | 79.900 |
| JET STRIKE | 59.900 |
| KICK OFF 3 | 69.900 |
| LEGACY OF SORASIL | 69.900 |
| LITIL DIVIL | 69.900 |
| LOTUS TRILOGY | 59.000 |
| MEAN ARENAS | 59.000 |
| MEGARACE | 89.900 |
| MICROCOSM | 109.000 |
| MORTAL KOMBAT | TEL. |
| NICK FALDO'S CHAMPIONSHIP GOLF | 69.900 |
| PINBALL FANTASY | 59.900 |
| PLANET FOOTBALL | 89.900 |
| PROJECT-X SE + F17 CHALLENGE | 59.000 |
| SENSIBLE SOCCER NEW INT. EDITION | 59.900 |
| SIMON THE SORCERER - IL MAGO - | 79.000 |
| SOCCER KID | 69.900 |
| STRIKER -WORLD SOCCER- | 69.900 |
| SUPER METHANE BROTHERS | 69.900 |
| SUPERFROG | 39.900 |
| T.F.X. | TEL. |
| UFO | 79.900 |
| ULTIMATE BODY BLOWS | 63.000 |
| UNIVERSE | 79.900 |
| ZOOL | 56.000 |
| ZOOL 2 | 69.900 |

**ORDINARE È FACILE: puoi telefonarci, mandare un fax o compilare e spedire il coupon**

**TELEFONO** 011-30.90.202 (r.a.)

**FAX** 011-31.13.555

**POSTA** QUEEN COMPUTER via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO

**MAILBOX** VIDEOTEL 211503732

**QUEEN SHOP** corso Dante, 2 - 10134 TORINO telefono 011-3185666 • fax 011-3199158

**SPEDIZIONI VELOCISSIME CON CORRIERE TRACO TNT**

**QUEEN COMPUTER** - via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO - orario 9:00/12:30-14:00/19:30 dal lunedì al sabato

cognome e nome

indirizzo e numero civico

C.A.P. città e provincia

prefisso e telefono

firma (di un genitore se minorenne)

CO

I prezzi possono subire variazioni senza preavviso

**TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO**

| titolo programma | console | prezzo |
|---|---|---|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| ☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO ORDINARIO POSTALE | | L. 7.000 |
| ☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO URGENTE POSTALE | | L. 13.000 |
| ☐ SPESE DI SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T. | | L. 18.000 |

☐ PAGHERÓ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO

☐ ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE

☐ ALLEGO RICEVUTA VERSAMENTO IN C/C POSTALE N° 14308100

☐ ALLEGO ASSEGNO NON TRASFERIBILE INTESTATO A: QUEEN COMPUTER S.d. F.

**TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA**
**12 MESI DI GARANZIA SUI TITOLI**

**TOTALE L.**

# NEO GEO CD

**Finalmente la nuova console della SNK ha trovato un importatore ufficiale e ConsoleMania vi propone un reportage completo!**

Il Neo Geo è conosciuto ai più come quella mega console da sala giochi con la quale è possibile scegliere tra diversi titoli, ma anche grazie alla moltitudine di picchiaduro usciti negli ultimi anni. Con l'avvento della console in formato casalingo, molti ne rimasero entusiasti, ma il mercato non è mai stato molto grande a causa dell'elevato prezzo della macchina e quello improponibile dei cartuccioni (i prezzi si aggiravano rispettivamente intorno alle 700000 lire per la console e sulle 300000/400000 per i giochi). Il Neo Geo CD si promette di arrivare a conquistare quella fetta di mercato che il suo predecessore non è riuscito a occupare per un motivo o per l'altro. Ma cosa offre di più la nuova console rispetto alla "vecchia"? Partiamo dall'aspetto puramente economico. Il Neo Geo CD, come già detto, è stato ufficialmente importato da una ditta italiana - la General Game - che dovrebbe riuscire, a quanto ci è stato detto, a far arrivare la console nei negozi entro ottobre a un prezzo di circa un milione di lire, con due pad inclusi nella confezione, oltre a due cavetti per l'utilizzo NTSC videocomposito e una presa Scart che utilizza il sistema televisivo PAL, cioè il nostro. Il prezzo dei giochi invece, si aggirerà intorno alle 90000/100000 lire per i prodotti sviluppati dai programmatori interni della SNK, mentre quelli di altre softwarehouse costeranno leggermente di più, anche se al momento non si conoscono i nomi delle etichette che si occuperanno di produrre altri videogiochi, se si escludono la ADK, la Data East e la Bisco. Sorpresi, vero?

Ma diamo un'occhiata alle caratteristiche tecniche del Neo Geo CD

Fondamentalmente l'hardware interno è molto simile a quello del suo predecessore: i microprocessori impiegati sono gli stessi Motorola 68000 (quello dei vari Amiga pre 1200, che utilizza il processore 68020) e uno ZX80 (qualcuno si ricorda lo Spectrum della Sinclair?). La memoria interna della macchina è di 56 MBit allocata in diverse D-RAM e serve principalmente a contenere i caricamenti, a differenza del Neo Geo che affidava questo compito di gestione alle cartucce. La memoria video dispone di 512 KB di V-RAM (contro i 256 KB del vecchio Neo Geo) che gestisce i colori su schermo da una palette di 65536, mentre alla S-RAM di 64 KB è affidato il compito di gestire tutte le informazioni di memorizzazione dei dati personali (salvataggio di una posizione di un gioco, programmazione di una lista di CD audio, ecc...). Il CD-ROM implementato sulla macchina è un doppia velocità, caricabile da un carrellino frontale guidato integralmente dal pannello di controllo e il pad. Il Neo Geo CD sarà compatibile anche con i CD audio da 8 e 12 centimetri e con i vari CD Karaoke (ma non chiedetemi quali perché non si sa nulla sulle ditte che metteranno a disposizione il materiale per questa macchina), mentre le uscite video sono internazionali e adattabili a tutti i sistemi televisivi mondiali e sono AV, RF, S-VHS, RGB; queste ultime due sono quelle di cui abbiamo parlato in precedenza. Le dimensioni della console sono piuttosto ridotte: 34,5 cm di larghezza per 28 cm di profondità e 10,4 cm di altezza per un totale di 2,7 chilogrammi: un mostriciattolo dalle dimensioni piuttosto contenute. Per chiudere in bellezza il Neo

Geo CD verrà lanciato contemporaneamente a diversi titoli, mentre molti altri seguiranno ruota.
I giochi che abbiamo potuto visionare sono quattro (oltre ai quali

ho avuto anche la possibilità di visionare al volo anche Art Of Fighting 2, di cui dovreste trovare anche delle foto in queste pagine) e più precisamente Super Sidekicks 2, Last Resort, Fatal Fury Special e Samurai Spirits (o Shodown che dir si voglia). Partiamo subito da quest'ultimo che malgrado sia prettamente identico alla versione originale per Neo Geo, se si escludono ovviamente le colonne sonore, è quello che ha accalappiato praticamente tutti i redattori in maniera pressoché totale (e mi sta facendo perdere una quantità industriale di panini in sfide all'ultimo sangue con il buon caro MA, che da un po' di giorni a questa parte si sta facendo delle scorpacciate alla faccia mia e del mio portafogli). Il gioco è il classico picchiaduro, ma con delle implementazioni veramente interessanti dal punto di vista della giocabilità. A parte l'ambientazione temporale, siamo sul finire del '700, e i personaggi, degli spietati spadaccini provenienti da ogni parte del mondo, Samurai Spirits è innovativo per svariate cose. In primis, le armi con le quali i combattenti si affrontano possono essere perse e raccolte in qualsiasi momento dell'incontro, mentre un particolare termometro misura l'"incavolatura" del personaggio (selezionabile tra dodici diversi) che, quando raggiunge il livello massimo, può recare dei danni incredibili alla salute dell'avversario.
Anche Last Resort, che tra l'altro è un clone spudorato di R-Type, è una fedele trasposizione dell'originale da sala e della console casalinga, e proprio per questo ha mantenuto tutti i pregi e difetti di queste: sonoro da sballo, grafica più che accettabile, ma giocabilità molto ridotta a causa dell'incredibile difficoltà dell'intero gioco, anche a livello easy, e dal rallentamento globale di alcune determinate sezioni con molti sprite contemporaneamente sullo schermo. Mah...
E per la serie "ti voglio menare ma non so con quale gioco farlo", ecco a voi Fatal Fury Special, l'ultimo capitolo della (sembra) interminabile saga che imperversa da parecchi anni sul Neo Geo. La storia è sempre la solita: un pugno di combattenti prezzolati lotta per affrontare l'organizzatore di tutto ciò, per legnarlo e vedere tanti bei finali diversi. Virtualmente identico alle altre versioni Neo Geo, il CD si avvale di un sonoro da URLO!!! Tantissimi tipi di musica a tema con lo scenario (in Spagna imperverseranno delle chitarre alla Gipsy Kings, nella discoteca di Duck King una potente musica

DOPO "JUNGLE STRIKE"
BENVENUTO A...
URBAN STRIKE™
THE SEQUEL TO JUNGLE STRIKE
TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI
ELECTRONIC ARTS®
PER MEGA DRIVE
L'APOCALISSE E' VICINA...
...e si chiama H.R. Malone, che con il suo esercito privato, si sta impossessando di New York, San Francisco e Las Vegas. La tua missione? E' quella di informare il sinistro re dell'informazione che la sua guerra privata è finita. 10 multi-livelli di azione frenetica ai comandi del tuo elicottero letale, armato fino ai limiti dell'impossibile, per buttarti in battaglie memorabili nei cieli delle più importanti città per poi atterrare e continuare la tua battaglia a piedi, penetrando all'interno di grattacieli presidiati dagli uomini di Malone. Una sfida per cielo e per terra che in una frazione di secondo potrebbe trasformare l'America in un Apocalisse... benvenuto!
ELECTRONIC ARTS®
LEADER DISTRIBUZIONE
E' UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SPA - VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO/VA - TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890

techno, in quello di Big Bear un imperioso heavy metal trascinante, fino all'apoteosi della cattedrale di Krauser che verrà introdotto con una vera e propria opera lirica). E' un vero peccato che non si possa sentire il sonoro (lo so che l'ho scritto anche su CD-Magazine) e ci siano "solo" le foto.

L'ultimo titolo della nostra rassegna è forse anche il più recente tra quelli finora visti fino ed è Super Sidekicks 2, una delle più divertenti simulazioni calcistiche che mi sia mai capitato di giocare in sala giochi e anche su console (in ordine gerarchico dietro a Fifa, s'intende...). Grafica veloce e ben definita, una giocabilità discreta (peccato per il sistema di controllo che spesso e volentieri fa cilecca), ma il grado di esaltazione che si raggiunge giocando questo gioiellino è davvero unico!

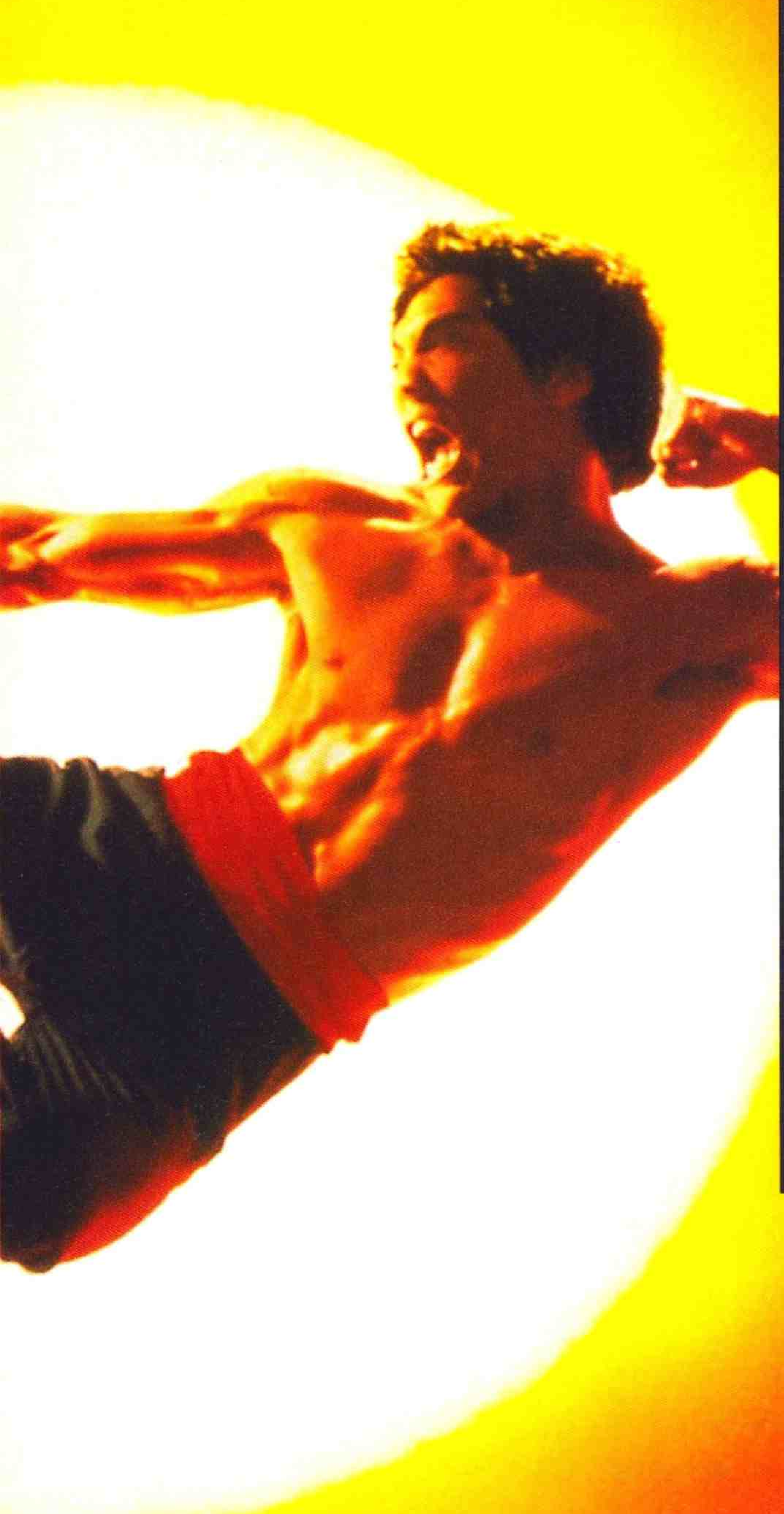
Volete sapere di altri titoli in arrivo? Bene, vi accontenterò! La biologia di Art Of Fighting farà molto presto la sua apparizione anche su CD, mentre la grande novità riguarda The King Of Fighters 94, l'ultimo ritrovato di picchiaduro della SNK. In questo TKOF 94 il giocatore potrà scegliere tra diversi team composti ciascuno da tre personaggi, presi a prestito dai vari Fatal Fury e Art Of Fighting, garantendo ore e ore di divertimento, soprattutto in due giocatori (sinceramente ho adorato questo gioco e non vedo l'ora di provarlo!). Tanta carne sul fuoco quindi per la SNK, che assicura che nei prossimi mesi se ne vedranno delle belle (già sul prossimo numero dovreste iniziare a vedere delle recensioni complete)...

Prima di chiudere diamo un'occhiata ad alcune anticipazioni belle fresche. Di The King Of Fighters 94 e di Art Of Fighting 2 ho già parlato in precedenza, mentre per quanto riguarda Aero Fighters 2 e World Heroes 2 JET. Il primo è il seguito del famoso Aero Fighters, un discreto shoot 'em up a scrolling verticale veramente divertente. Anche il secondo è un sequel, e più precisamente il sequel del sequel, visto che questo World Heroes 2 Jet è una versione potenziata di WH2. Noi siamo qui ad aspettare, e voi?

Andrea "MAO" Della Calce

DRAGON
THE BRUCE LEE STORY
TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI
SUPER NINTENDO
SUPER NES
MASTER SYSTEM
MEGA DRIVE
GAME GEAR
LEADER DISTRIBUZIONE SPA - VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO/VA - TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890

DIRETTAMENTE DAL FILM UN CAPOLAVORO PER LA TUA CONSOLE!



# BRUCE LEE

IL MAESTRO DELLA PERFEZIONE FISICA E MENTALE, E' ENTRATO NELLA LEGGENDA. 36 DIVERSE MOSSE, TRA CUI ALCUNE SEGRETE, 3 STILI DI LOTTA, FANTASTICA COMPRESSIONE DI DATI - CON DRAGON LA LEGGENDA CONTINUA A VIVERE.

E' UN'ESCLUSIVA:

LEADER DISTRIBUZIONE

Virgin INTERACTIVE entertainment

"CONSOLE MANIA" GIUGNO '94

# 94%

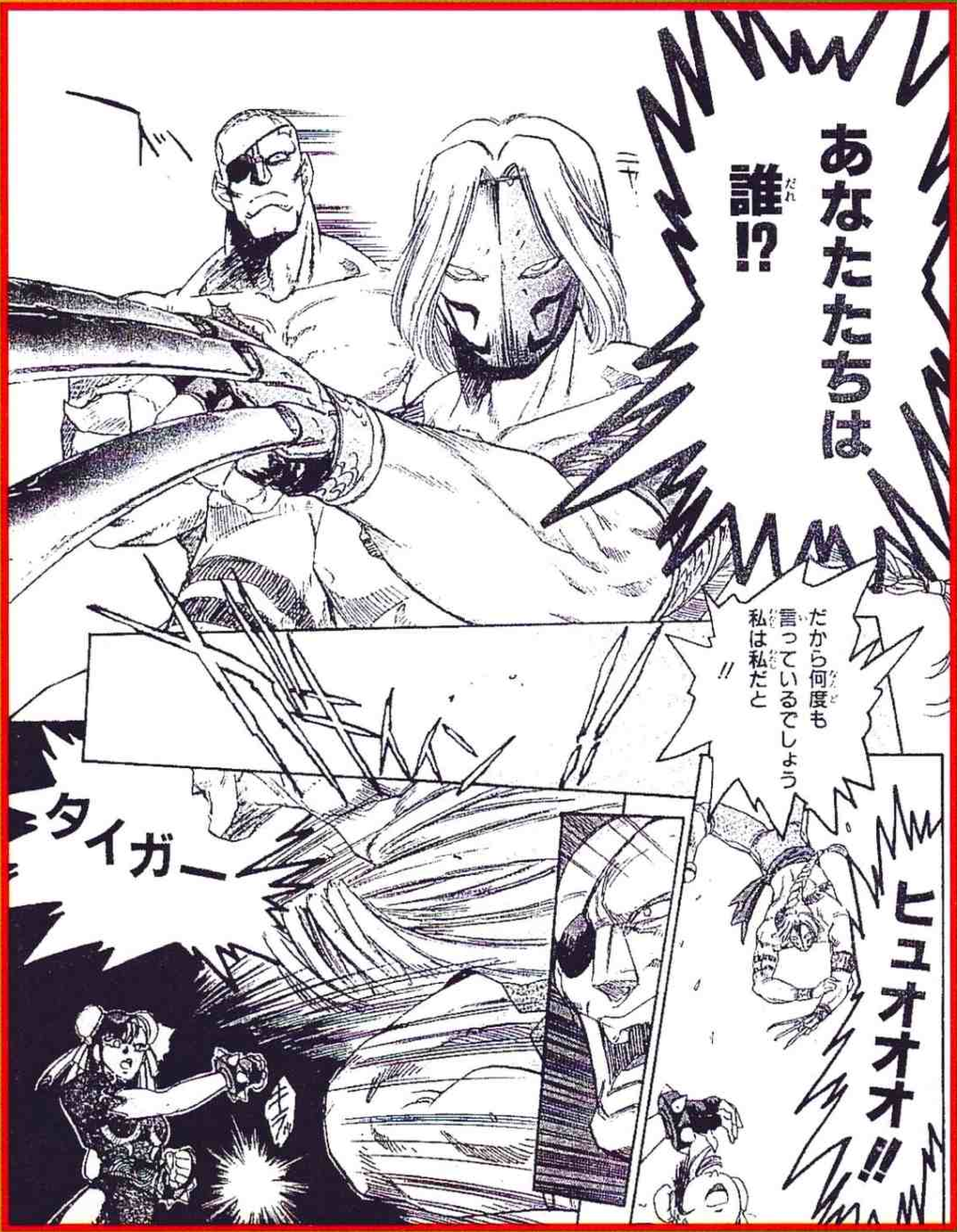
ASSOLUTAMENTE DA NON PERDERE !

# MADE IN

**Aaaaaoooυaaaooυao auaoa. Ecco cosa succede quando non si sa che cosa scrivere come introduzione di una rubrica... MA**

## L'ANGOLO DI STREET FIGHTER II

Siamo davvero alla frutta: nessuna notizia di alcun tipo, solo questa immagine per segnalarvi che la pubblicazione del manga di SFII continua su una rivista di videogiochi giapponese. Il disegnatore sembra essere sempre lo stesso (quello di Xenon) e la trama (per quel che se ne può capire) è parecchio limitata, comunque sia varrebbe la pena di farlo arrivare in Italia, visto che comunque s'è vista roba peggiore.



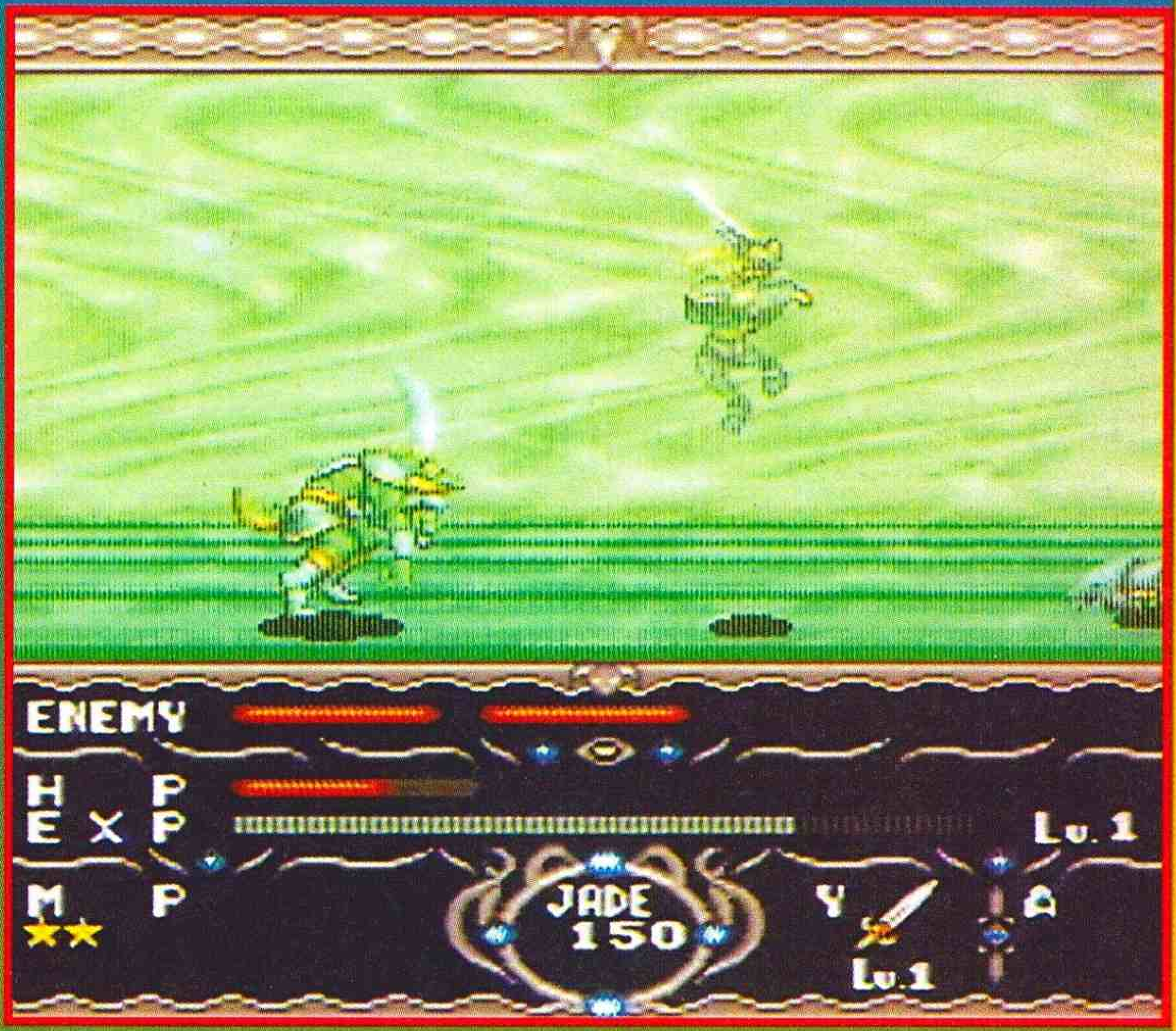
## KING OF FIGHTERS '94

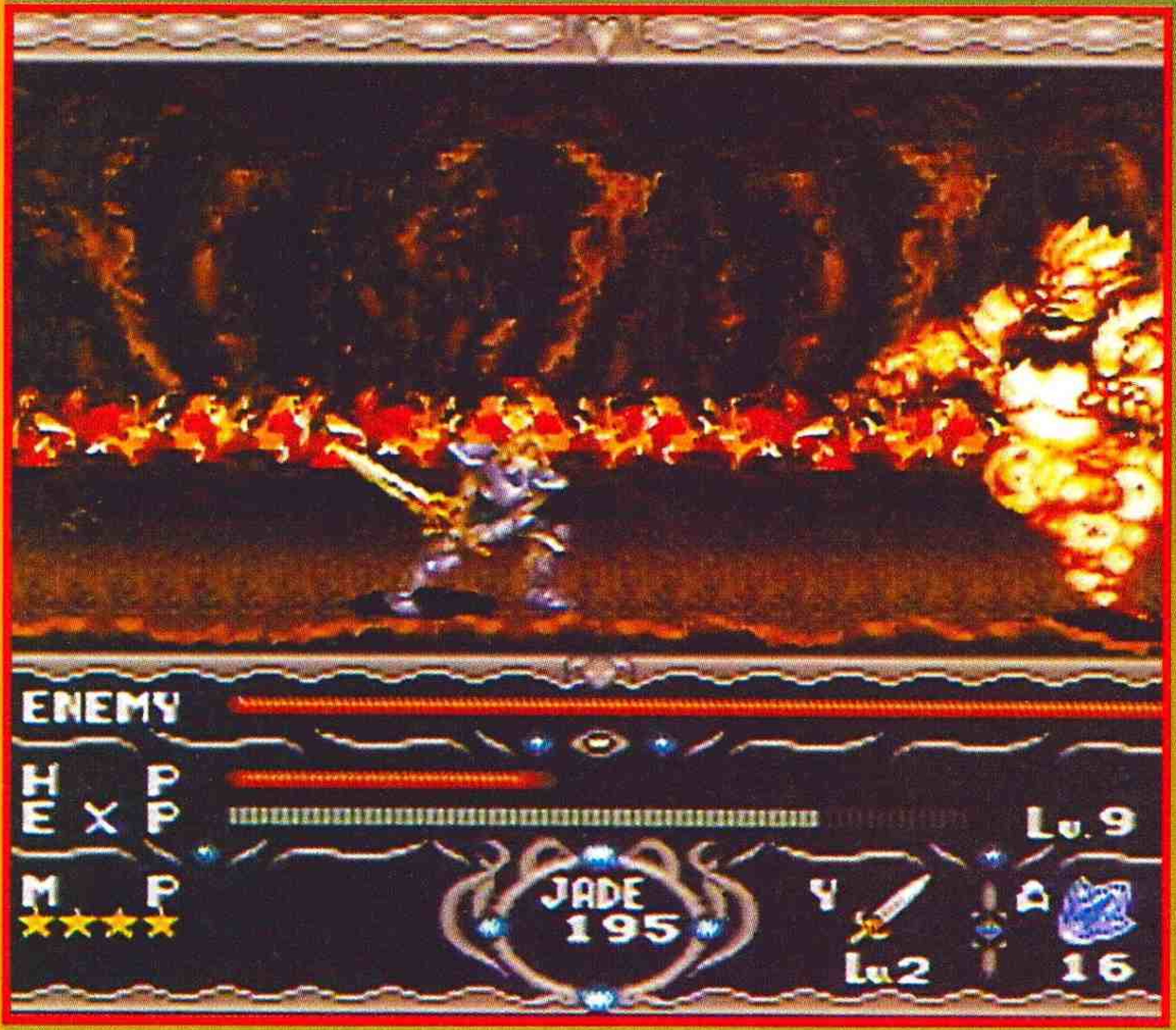
Un nuovo giocone dai produttori di Fatal Fury e Art of Fighting: King of Fighters '94 è, in ordine di tempo, l'ultimo picchiaduro-esagerato su Neo Geo, che per lo meno introduce (o tenta) una piccola novità. Non potendo contare più su cose come super-mosse o punteggi speciali per le prime manate e così via (più o meno come SSF2), i programmatori hanno preso i migliori personaggi dei loro giochi precedenti e li hanno "tirati nel mucchio" insieme a un altro gruppetto totalmente nuovo, li hanno divisi in squadre di tre e hanno ideato un meccanismo di gioco a eliminazione più interessante del solito "al meglio dei tre". Tecnicamente è ineccepibile, è parecchio violento ed è giocabile: non ai livelli del Gioco che tutti noi conosciamo ma comunque davvero godibile. Il migliore in giro per la console della SNK, almeno fino alla prossima uscita.

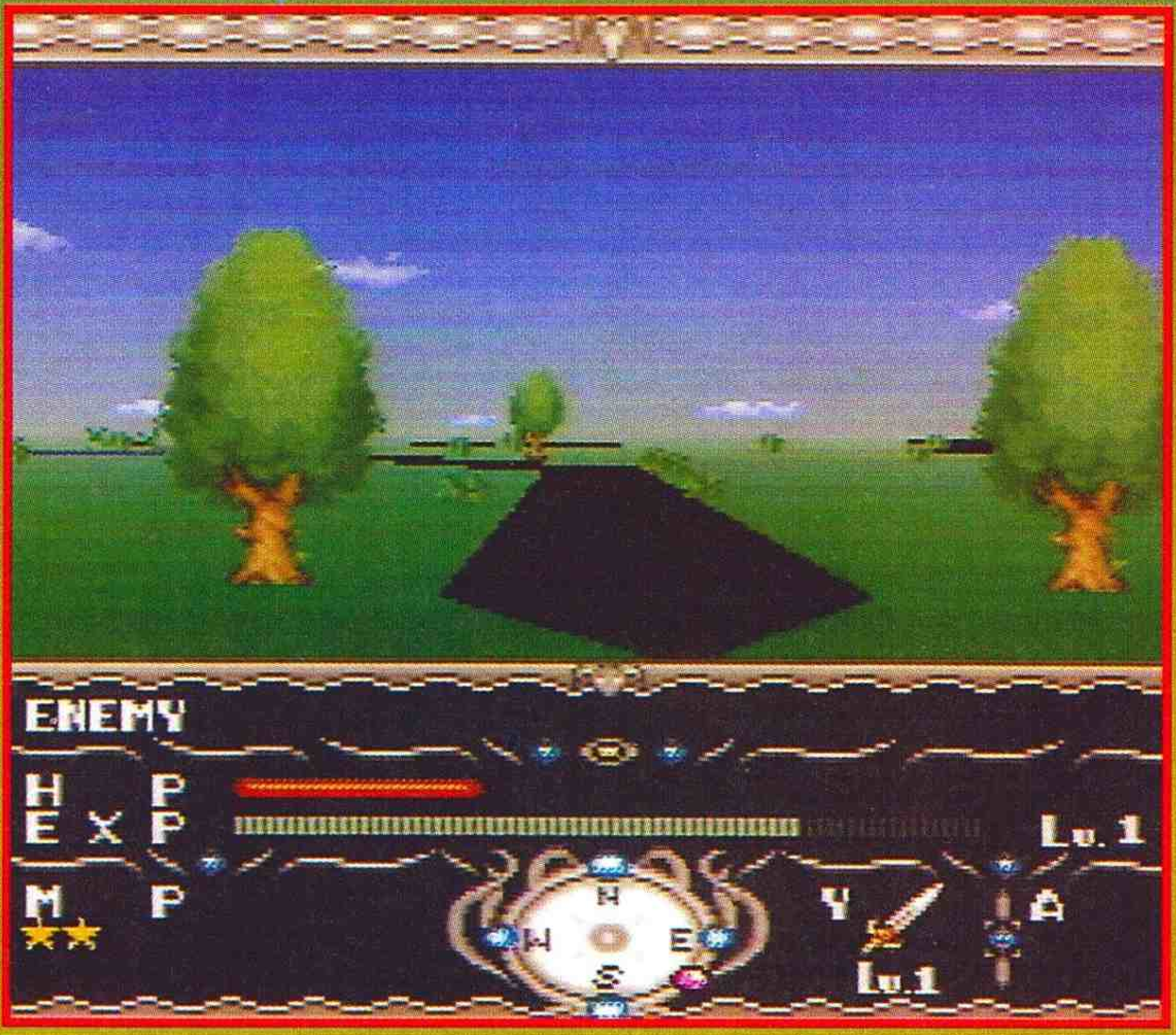
# N JAPAN

## E' DRAKKHEN? NO, E' SUPER DRAKKHEN!

Uno dei primi giochi a uscire per SNES è stato proprio il dimenticatissimo Drakkhen. Con il senno di poi molti si sono stupiti del fatto che non l'avessero intitolato "Super" Drakkhen, vista la mania di appiccicare il suddetto prefisso a tutti i nomi dei giochi ("Super" Return of the Jedi su questo numero è un chiaro esempio). Finalmente riusciamo a capire il perché: aspettavano il seguito (in questo caso un semplice "2" non sarebbe stato sufficiente). Giudicate voi stessi dalle foto se ne è valsa la pena o no di fare tutto questo casino.



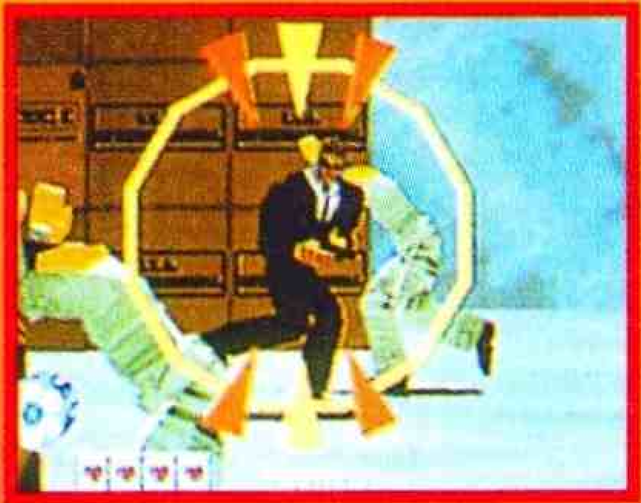



# MADE IN

## LA SEGA NON RIPOSA SUGLI ALLORI...

Dopo il supersuccessone di Daytona USA la Sega ha lanciato un mediocre gioco di carri armati (Desert Tank, mi pare si chia-

mi) basato completamente sulla spettacolarità e ben poco sulla giocabilità vera e propria (men che meno sul realismo - mi trasformano un mezzo da qualche tonnellata in una specie di coupé del deserto capace di sparare proiettili grossi come delle bottiglie di Coca-Cola). Per risollevarsi un attimo ha messo in circola-



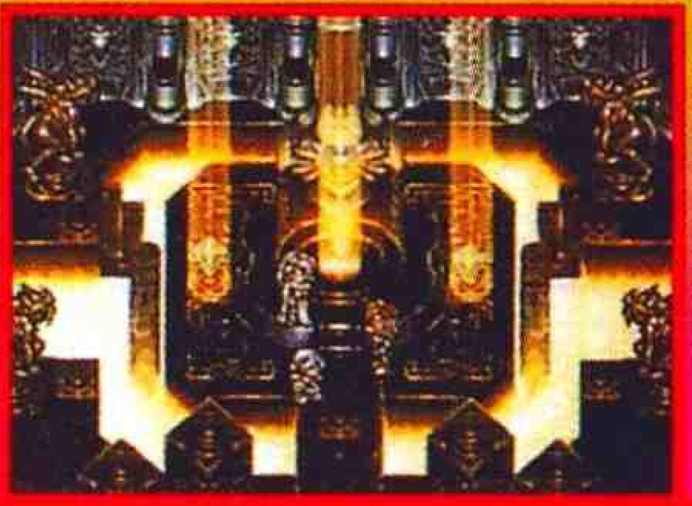
zione Virtua Cop, una specie (ma non poi molto) di Lethal Enforcers completamente poligonale, nel quale il giocatore veste i panni di un poliziotto (ma va?) contemporaneo impegnato a sgominare bande, composte da ogni tipo di malviventi, a colpi d'arma da fuoco. Le prime immagini sono qualche cosa di spettacolare, non ci resta che attendere il gioco vero e proprio che dovrebbe farsi vedere tra pochissimo...

## UN GIOCO SENZA SUPER

Ecco a voi Top Gear 3000 (notate l'assenza della parolina che inizia per S), seguito ufficiale di Top Gear 2, a sua volta seguito della conversione dei vari Lotus. Come dire, la sorella dello zio del portinaio. Nonostante tutto, il gioco sembra essere sempre quello, e cioè un gioco di guida poco invitante, per l'occasione remixato in versione futuristica e quindi ancora meno credibile (l'ultima cosa che mi aspetto di trovare su Marte è una strada divisa in corsie e provvista di cordoli). Un bel giocone, insomma.

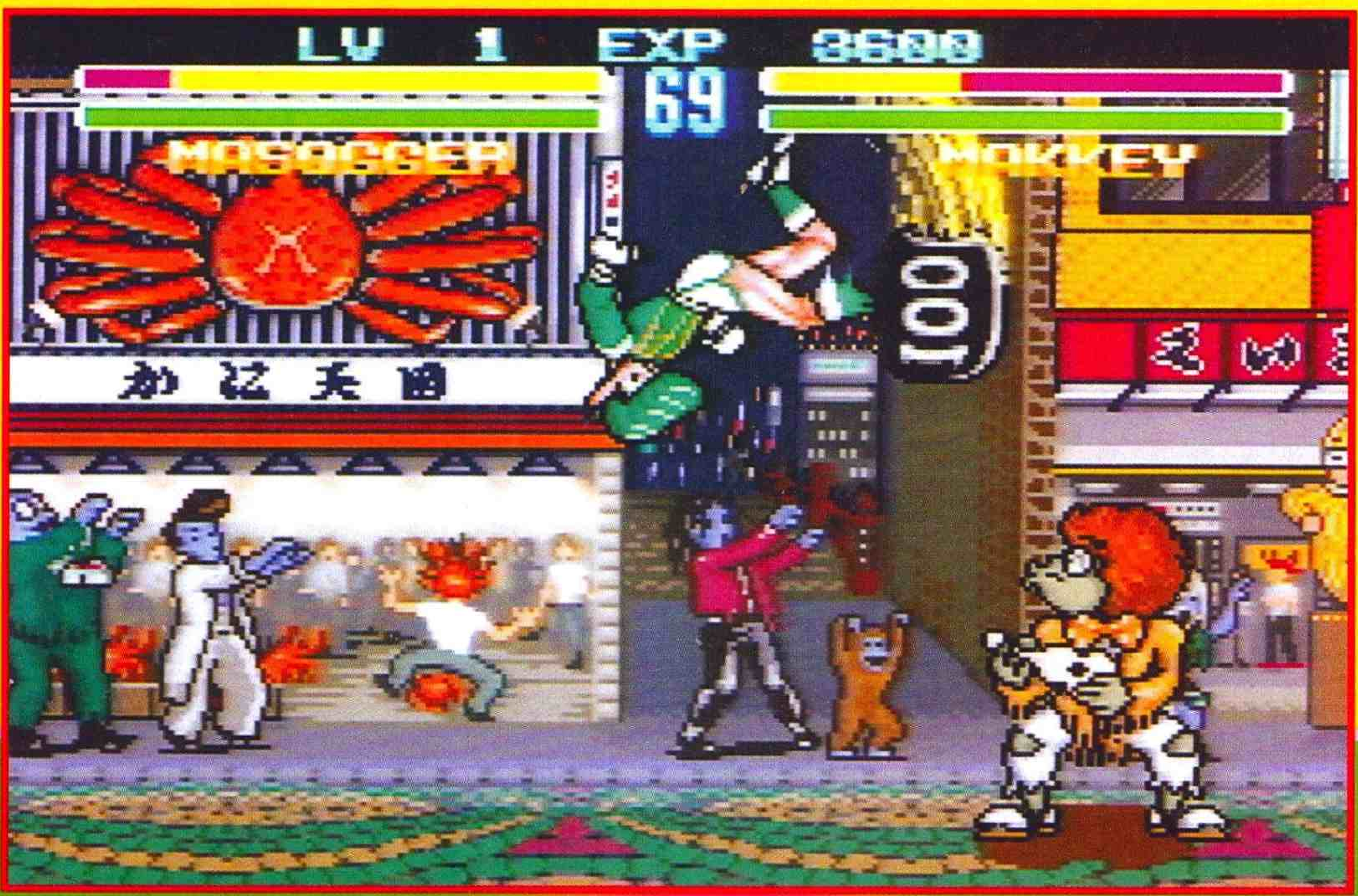
## CHRONO TRIGGERS

Per la serie "i giochi spettacolosi che non vedremo mai nemmeno per sbaglio" vi segnaliamo questo Chrono Triggers, ennesimo RPG fitto di ideogrammi dall'ambientazione pseudo fantasy zeppa di creature bio-meccaniche - il solito, insomma. Quello che lo distingue dalla massa è l'aspetto assolutamente sensazionale e la varietà di situazioni - poi chi può sapere come sarà effettivamente il gioco? Bah.



## BOTTE DA ORBI - IN GONNELLA

Di picchiaduro per SNES non è che ce ne siano esattamente pochi (anzi, ogni dieci titoli presentati almeno tre-quattro appartengono a questo genere), quindi ognuno di essi logicamente tenta di tirare fuori qualcosa che possa farlo spiccare in mezzo alla massa. Questa è la volta delle lottatrici in minigonna (che di solito riscuotono parecchio successo): tutto il gioco sembra essere imperniato sulle gesta di una ragazza vestita (poco) di rosso, della quale non si conosce assolutamente nulla. Nessun problema, va bene lo stesso: dalle immagini forniteci possiamo indovinare una certa mediocrità, e viene da chiedersi come mai prodotti del genere riescano a trovare abbastanza soldi per giungere sul mercato. Ma chi può sapere come vanno le cose? Alla fine potrebbe rivelarsi come il più gran gioco della storia ecc. ecc. Chi vivrà, vedrà (come al solito).

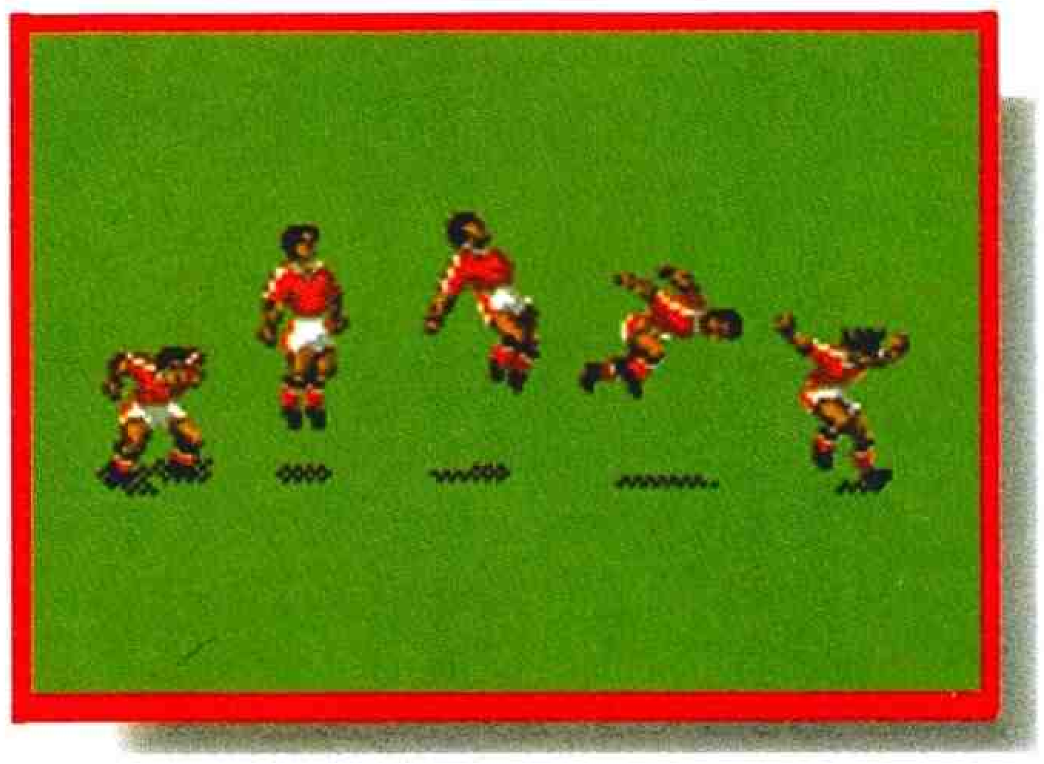


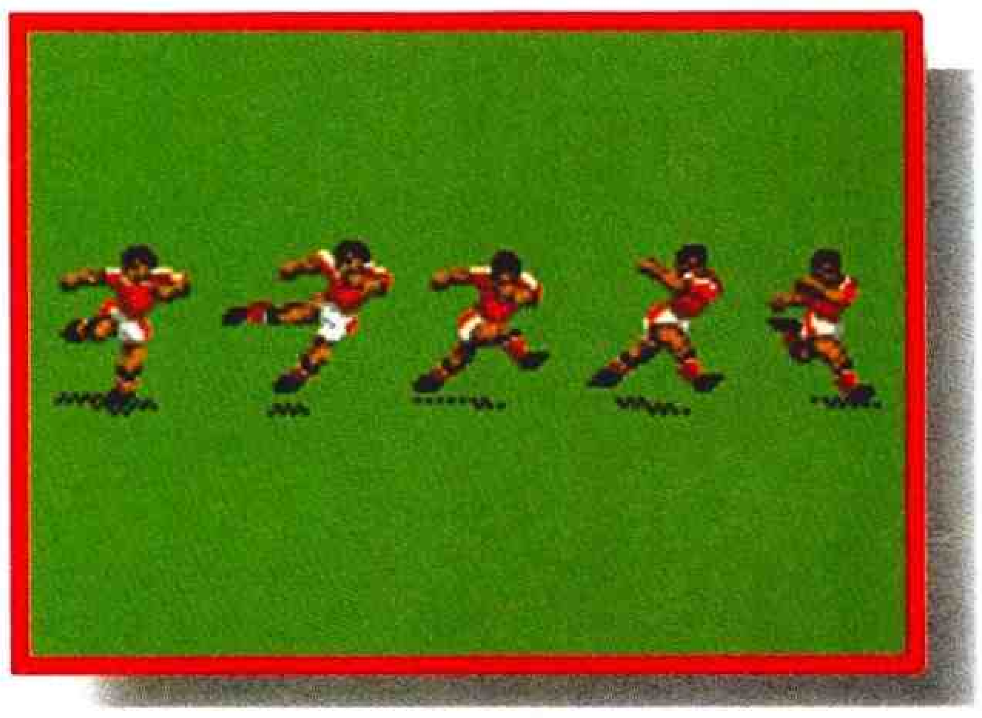
ATTESISSIMO

# IL SEGUITO
## DEL GIOCO PIU' VENDUTO DEL 1993!

## MANUALE IN ITALIANO

## MEGA DRIVE





FIFA

# FIFA SOCCER '95

EA SPORTS

Otto prestigiose nazionali, fra cui: l'Italia, la Germania e il Brasile. Più di 100 squadre di Club europee, oltre 200 formazioni fra Club e Nazionali, 11 ambitissimi tornei.

Tattiche per i calci di punizione, gioco più rapido, ancora più animazioni, prima fra tutte lo "STOP" della palla.

Miglioramento della realtà di gioco: i giocatori durante l'incontro possono ferirsi, programmazione di tattiche e tecniche di gioco, maggior precisione nei tiri. Salvataggio dei dati grazie alla batteria di Back-Up. Fino a 4 giocatori in simultanea.

CADARIO

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI.

LEADER DISTRIBUZIONE S.p.A. - VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)

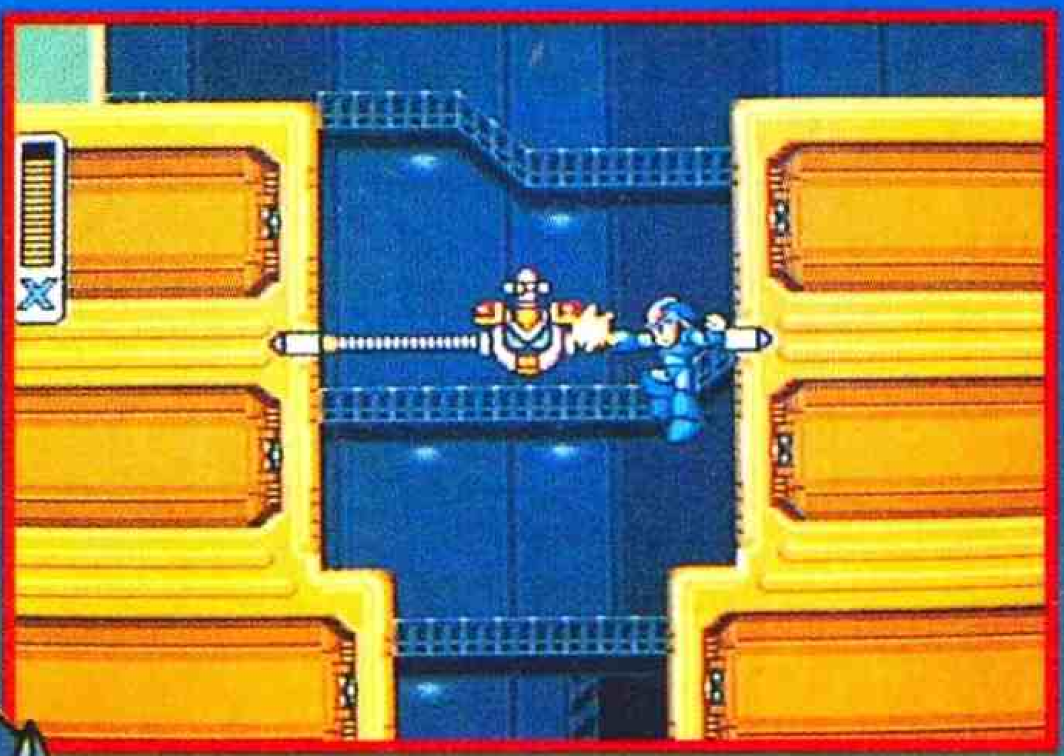
LEADER DISTRIBUZIONE

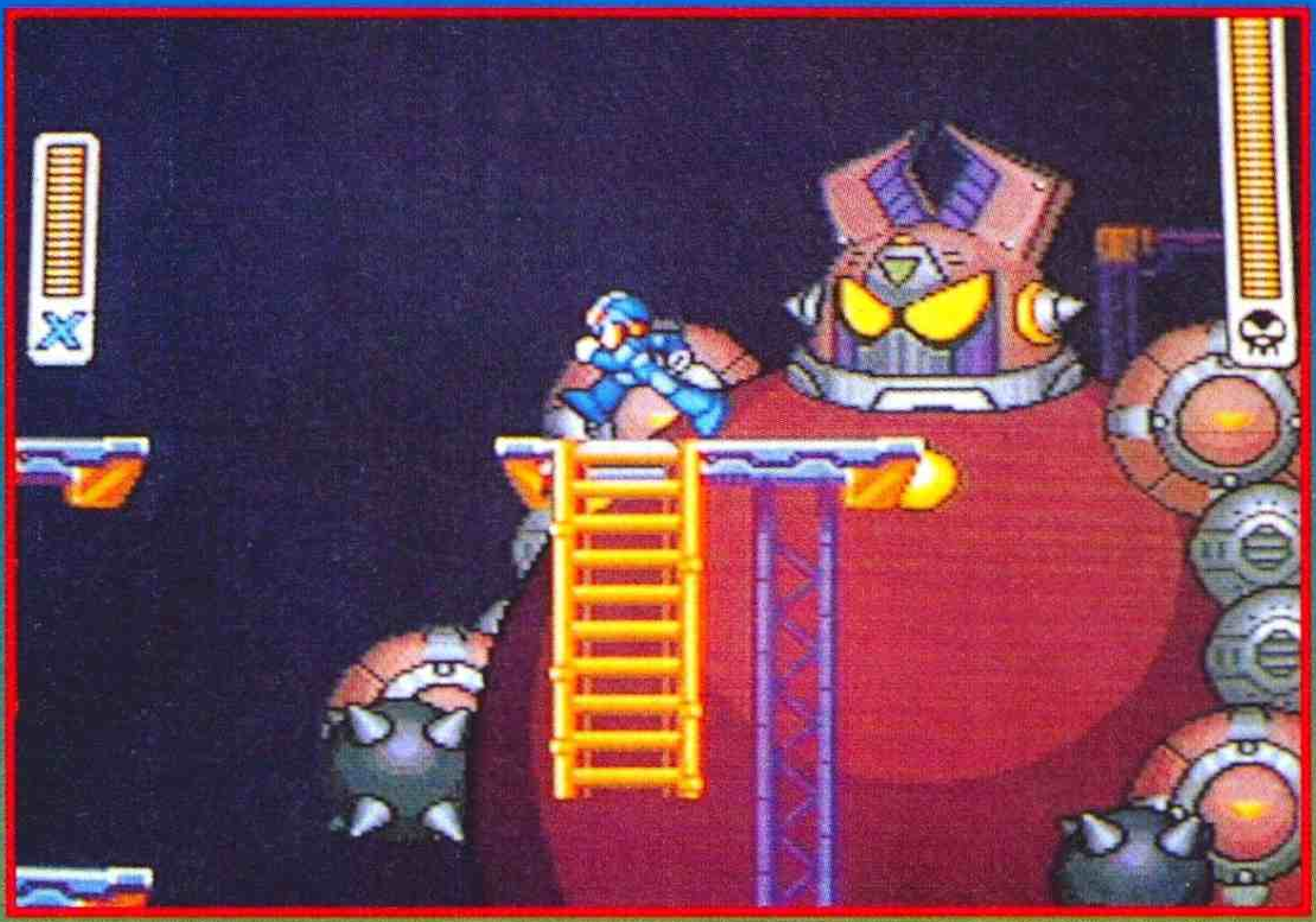
TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890

# MADE IN

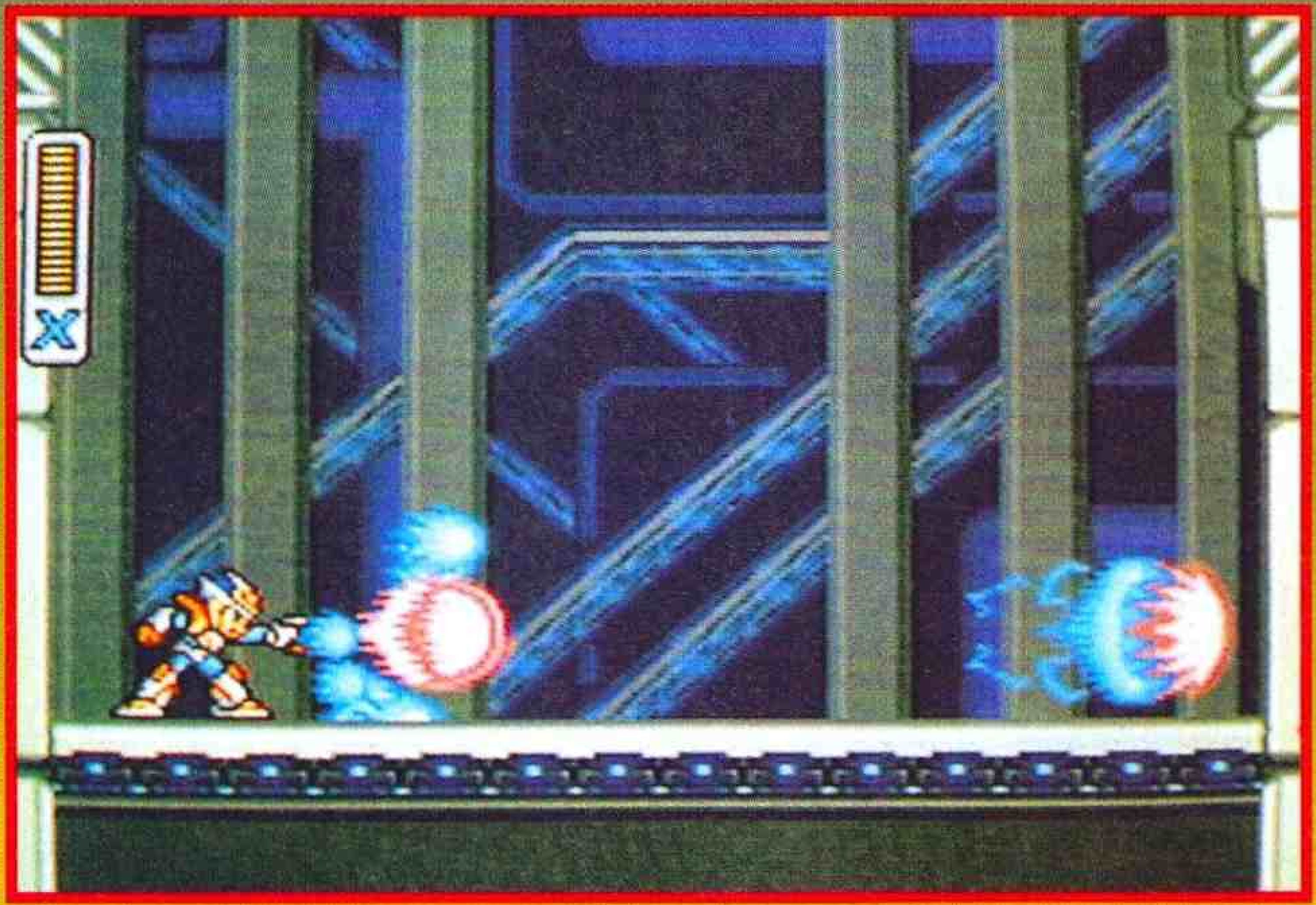
## ROCKMAN X 2

La Capcom, tutt'ora restia ad annunciare cose più importanti e necessarie come la conversione di Tower of Doom (giuro che se non lo fanno uscire li ammazzo) continua a trastullarsi con ogni genere di frivolezze.





Dopo il simpatico Demon's Crest (o Demon's Blazon), previsto per questo periodo, è la volta di Rockman X 2, seguito di uno dei giochi più popolari per SNES. L'ennesima avventura di Mega Man (o Rockman) però non suscita l'attenzione dei suoi predecessori, vuoi perché alla fine le migliorie rispetto ai capitoli precedenti diventano sempre meno, vuoi perché alla fine i programmatori non riusciranno più a inventare avversari nuovi da spacciare.



ROCKMAN X2

## E' NATA UNA STELLA

Ultimamente i giochi per Megadrive sembrano essersi bloccati sul filone noto come "il personaggio principale è il centro dell'universo". Partendo dai vari Sonic i programmatori hanno dimostrato una capacità sempre crescente di "personalizzare" i vari giochi creando dei personaggi di volta in volta simpatici, semplicemente interessanti o puramente scassapalle (quasi tutti appartengono a quest'ultimo gruppo, soprattutto contando il punto di vista di una redazione intera costretta di volta in volta a sorbirsi ogni sorta di animale puntualmente capace di correre a velocità incredibile e di ispirare istinti omicidi). L'ultimo esponente in ordine temporale della categoria dei "mostriciattoli dotati di personalità" (aspettando Pulseman) è Astro the Shooting Star, una stellina dall'apparenza piuttosto simpatica (ogni tanto capita). Il corpo celeste in questione dovrà, come al solito, attraversare una serie di livelli irti di ostacoli (mi chiedo come mai non brucino tutti all'istante, data la temperatura media di una stella - magia dei videogiochi) probabilmente correndo molto veloce e sempre probabilmente saltando in testa agli avversari (che già dovrebbero morire per colpa delle radiazioni generate dalla corona). Per maggiori informazioni vi rimando ai prossimi numeri...

## BOTTE DA ORBI - CON SPECIFICI AUSILI

Troppo facile passare tutta la giornata a prendersi a pugni e poi tornare a casa sulle proprie gambe. Che ne dite invece di un bel rissone a base di spadate in faccia, affondi nelle costole e piattonate sulle dita dei piedi? Ecco, così è più interessante. Samurai Shodown (o Samurai Spirits) sta per arrivare anche su Megadrive dopo la sua incursione (riuscita) su SNES. L'aspetto promette decisamente bene, e il gioco è già stato lodato ampiamente, per cui non ci resta che aspettare e fidarsi...

## LE BOTTE DA ORBI DELL'UOMO QUALUNQUE

Ecco a voi un picchiaduro. In effetti non ci sarebbe molto altro da dire, ma qualcosa me lo devo pure inventare visto e considerato che è il mio lavoro. Allora... Beh, non c'è davvero nulla da dire: in questo caso le immagini parlano da sole... Voi che ne dite?

MARVEL COMICS
© 1993 MARVEL ENT GROUP INC.
vuoi salvare il
mondo?
passa al
verde
THE INCREDIBLE HULK™
Lo sappiamo SUPEREROE, quando ti bolle il sangue, la tua massa muscolarc quadruplica e la tua pelle diventa verde ...
Il temibile Leader si sta organizzando per dominare il mondo con l'aiuto dei suoi bizzarri tirapiedi - Tyrannus™, Absorbing Man™ Abonimation™ e Rhino™, - fiuo a quando tu non "scoppi" sulla scena. Dominare la rabbia non è il tuo forte, ma qui si tratta di salvare il mondo, Gonfia i muscoli ed entra in azione. Senza pensarci due valte demolisci i tuoi nemici e tutto ciò che ti ostacola il cammino ... tutto quello su cui riesci a mettere le mani!
Finalmente - un gioco che ti dà una sensazione INCREDIBILE.
DISPONIBILE PER - MEGA DRIVE, GAME GEAR, MASTER SYSTEM & NINTENDO SUPER NES.
U.S. GOLD®
© 1994 Marvel Entertainment Group, Inc. All rights reserved. The Incredible Hulk and the distinctive likenesses thereof are trademarks of Marvel Entertainment Group, Inc. and are used with permission. © 1994 U.S. Gold Ltd. All rights reserved U.S. Gold Ltd, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX, England Tel: 021 625 3366. 'SEGA' 'MEGA DRIVE' 'GAME GEAR' and 'MASTER SYSTEM' are trademarks of SEGA Enterprises Ltd. © 1994 SEGA Enterprises Limited. Nintendo® Super Nintendo Entertainment System™ and the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. Screen Shots are from various formats and are illustrative of gameplay and not the screen graphics which may vary considerably between formats.

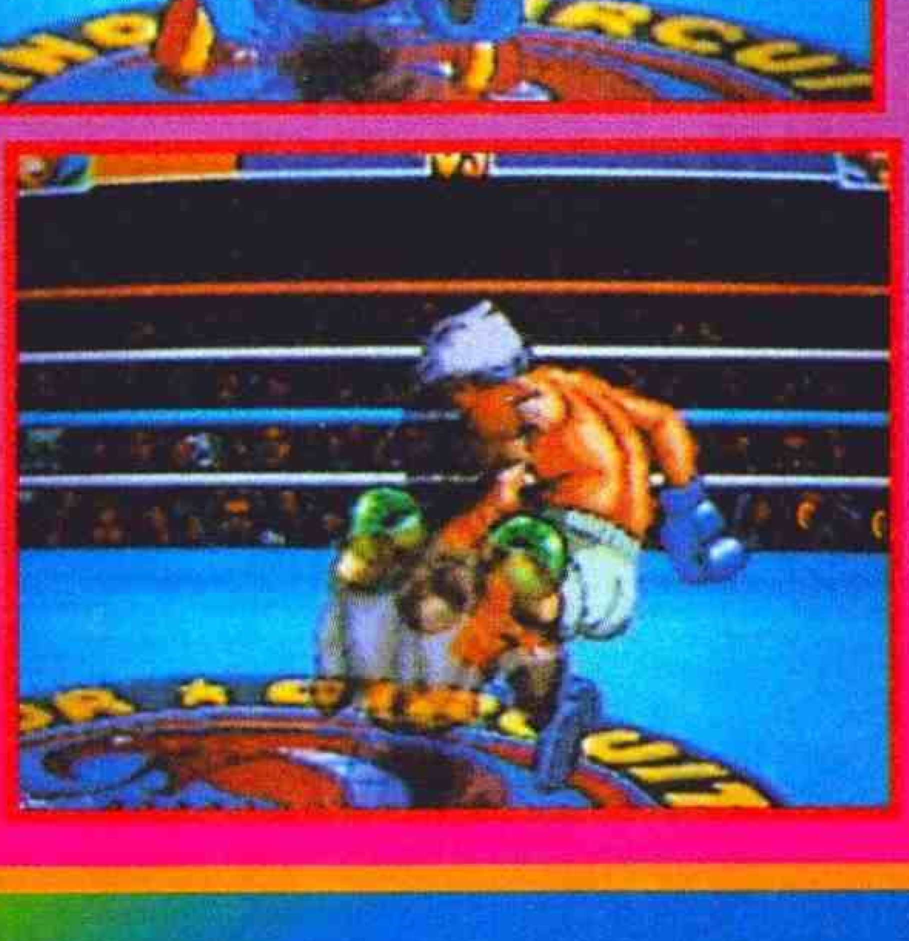
# MADE IN JAPAN

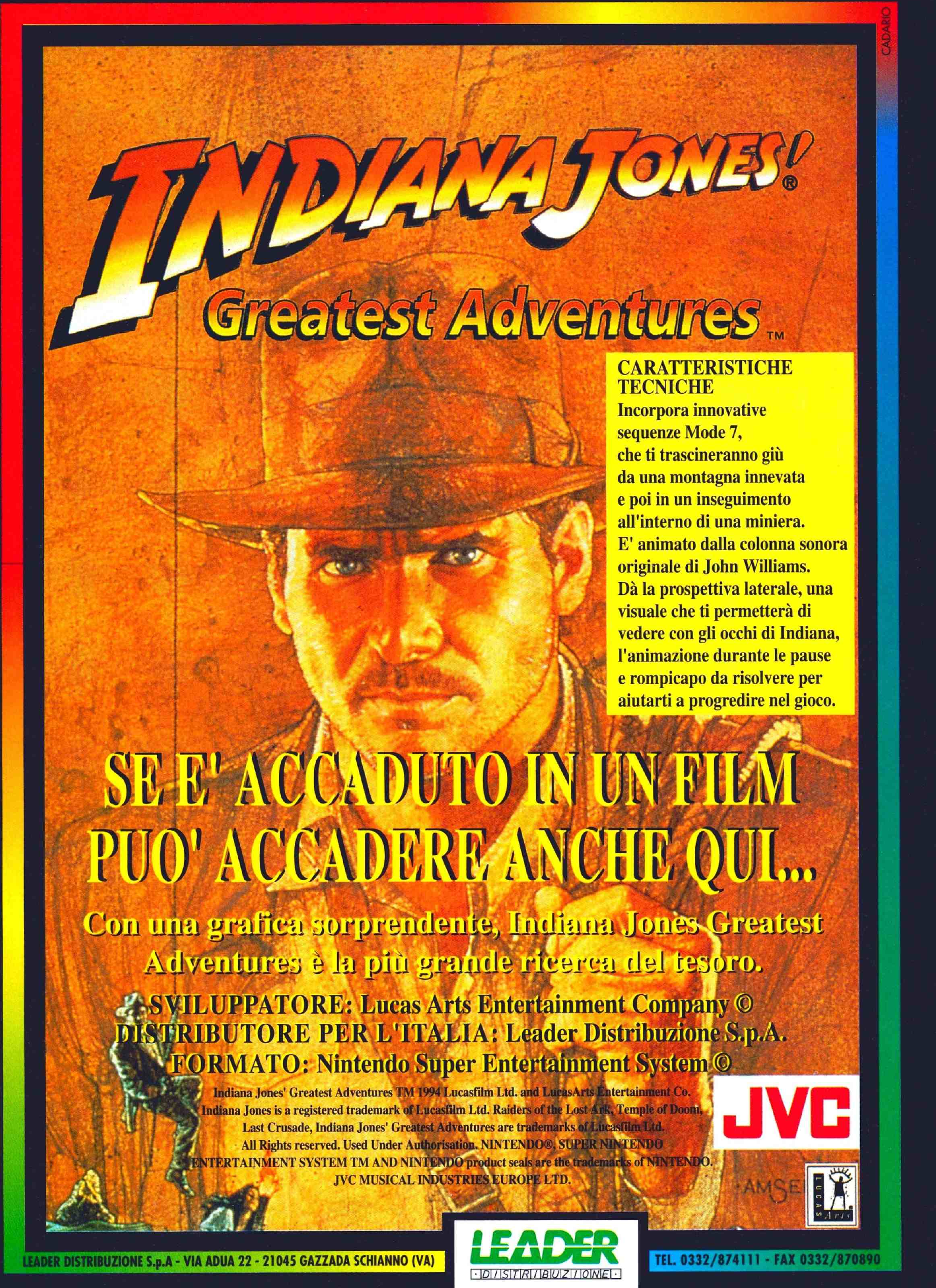
## NON SIETE ANCORA STANCHI? ECCOVI UN ALTRO PICCHIADURO!

In alto i cuori: questa volta di questo gioco (che ha un titolo a dir poco assurdo, e senza alcuna corrispondenza inglese da proporvi) della Banpresto lo abbiamo potuto vedere, e ci ha favorevolmente impressionato: i personaggi sono tutti un po' simili tra di loro, ma gli scontri sono davvero spettacolari, soprattutto grazie alle super mosse che riempiono lo schermo di animali vari e scariche d'energia. Insomma, un bello spasso, no?

## UN ALTRO GIOCO "SUPER"... IN TUTTI I SENSI

I giochi più "antichi" spesso riservano notevoli sorprese: per esempio, uno dei migliori giochi di boxe in assoluto lo si può trovare su NES, con il nome di Mike Tyson's Punch Out. I dirigenti della Nintendo hanno pensato bene di riutilizzare il potenziale di quel vecchissimo gioco per fornire un nuovo e interessante prodotto al Super NES, e cioè Super Punch Out. A occhio e croce sembra la diretta evoluzione del titolo per otto-bit senza particolari modifiche - e non è che sia più di tanto dispiaciuto, vista e considerata la qualità dell'originale...

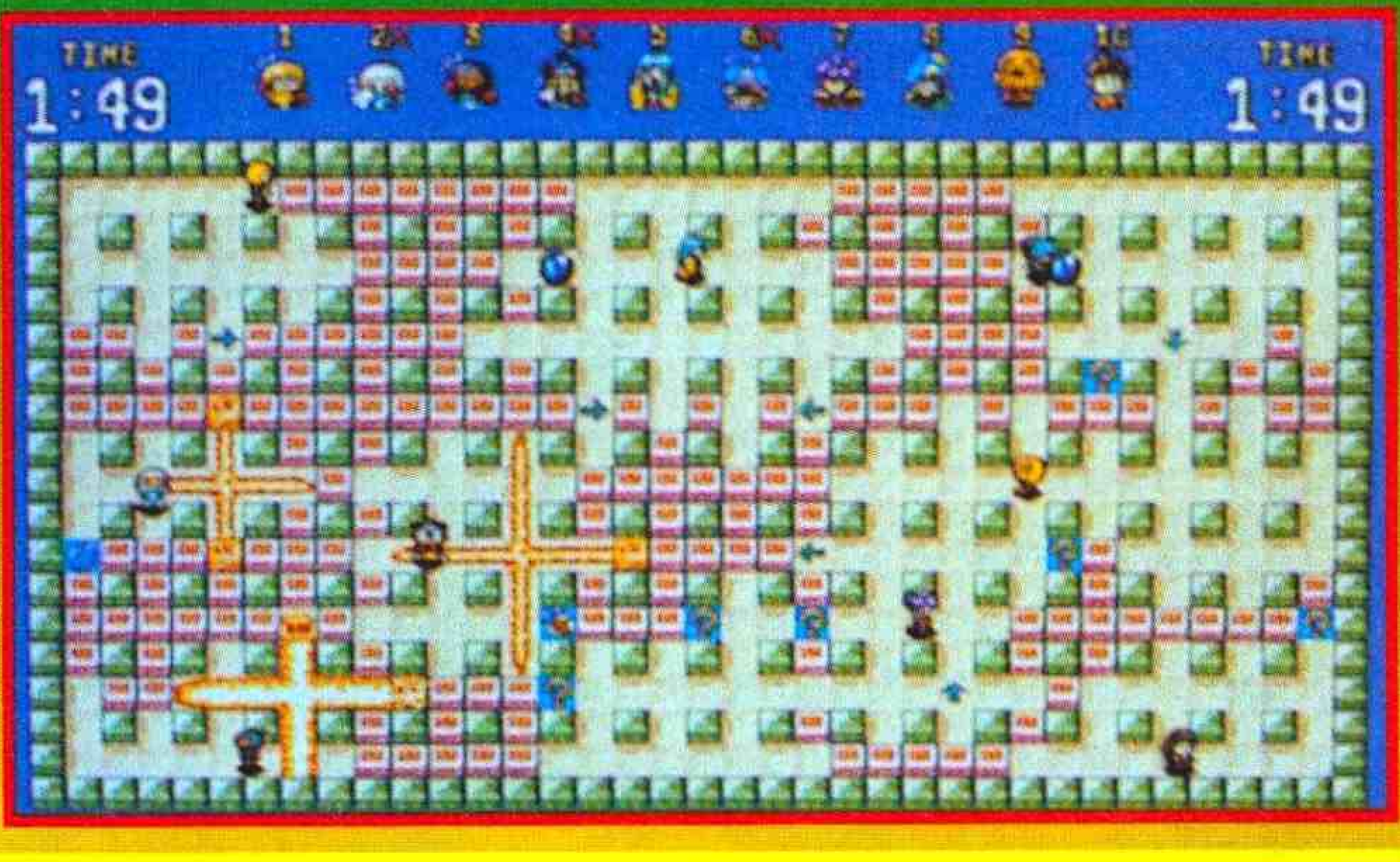



CADARIO
INDIANA JONES!®
Greatest Adventures™
CARATTERISTICHE TECNICHE
Incorpora innovative sequenze Mode 7, che ti trascineranno giù da una montagna innevata e poi in un inseguimento all'interno di una miniera. E' animato dalla colonna sonora originale di John Williams. Dà la prospettiva laterale, una visuale che ti permetterà di vedere con gli occhi di Indiana, l'animazione durante le pause e rompicapo da risolvere per aiutarti a progredire nel gioco.
SE E' ACCADUTO IN UN FILM
PUO' ACCADERE ANCHE QUI...
Con una grafica sorprendente, Indiana Jones Greatest Adventures è la più grande ricerca del tesoro.
SVILUPPATORE: Lucas Arts Entertainment Company ©
DISTRIBUTORE PER L'ITALIA: Leader Distribuzione S.p.A.
FORMATO: Nintendo Super Entertainment System ©
Indiana Jones' Greatest Adventures TM 1994 Lucasfilm Ltd. and LucasArts Entertainment Co.
Indiana Jones is a registered trademark of Lucasfilm Ltd. Raiders of the Lost Ark, Temple of Doom, Last Crusade, Indiana Jones' Greatest Adventures are trademarks of Lucasfilm Ltd.
All Rights reserved. Used Under Authorisation. NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM TM AND NINTENDO product seals are the trademarks of NINTENDO.
JVC MUSICAL INDUSTRIES EUROPE LTD.
JVC
LUCAS Arts
LEADER DISTRIBUZIONE S.p.A - VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
LEADER
DISTRIBUZIONE
TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890

# MADE IN JAPAN

## MOSTRUOSO! BOMBERMAN IN DIECI!

Uno dei coin-op più belli e divertenti degli ultimi anni ha finalmente raggiunto la sua Dimensione Definitiva: è uscito "Bom Ten", la versione da sala di Bomberman a DIECI giocatori! Immaginatevi un campo di gioco pieno zeppo di maniaci che piazzano bombe... Il mio sogno.



## SIGNORI, UN BUFFONE

Il gioco ufficiale di Tiger Man! Non aggiungo altro.

## E TRE...

Ancora picchiaduro, ancora Dragonball Z. Uno poteva essere simpatico, due ancora ancora, ma tre... La grafica è sempre la stessa, il gioco sembrerebbe seguire la stessa strada... Insomma, nella recensione cosa scriveremo?

## BRACCIO DI FERRO?

Ebbene sì. Altre domande? Sta per uscire il tie-in per SNES del famoso personaggio mangiaspinaci, che vi piaccia o no. Il gioco in questione sembra abbondantemente laido (abbiamo avuto modo di provarlo), e fa rimpiangere ampiamente il vecchissimo coin-op. Come passa il tempo...

PER:
SNES
GG
CD-MPC
PC
AMIGA
Power
DRIVE
"UN NUOVO APPROCCIO AL GENERE...CI PIACE!"
"E' VELOCE, SFRENATO E SOPRATTUTTO DIVERTENTE!"
"C'E' UNA MARCIA IN PIU' CON POWER DRIVE"
"UN MIX PERFETTO DI STRATEGIA E VELOCITÀ"
MANUALE IN ITALIANO
Rage Software
U.S. GOLD
LEADER DISTRIBUZIONE
LEADER DISTRIBUZIONE S.p.A. - VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890
TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI.
CADARIO

# AMERICANICAMENTE

In America si stanno facendo al momento un sacco di paranoie tra 32X (il MD32 americano), Saturn, PS-X e chi più ne ha più ne metta, ben sapendo che queste ultime non le vedranno per un bel pezzo, e tantomeno per questo Natale. L'Atari Jaguar intanto vivacchia alla meno peggio e i giochi sportivi abbondano, tutto come al solito insomma...

Uno non fa in tempo... E' appena uscita la versione americana del bellissimo RPG BREATH OF FIRE (che la SquareSoft ha importato e tradotto dal giapponese, dovreste essere in grado di trovarlo in qualche negozio di importazione parallela) che nel Sol Levante la Capcom se ne esce già col suo seguito. Dateci almeno il tempo di giocarli...
Una citazione anche per BLACKHAWK, un platform della Interplay omesso dalle news del numero scorso forse per problemi di importazione e che, a quanto ho avuto modo di sentire, merita attenzione. Il gioco non è il massimo dell'originalità, assomiglia infatti moltissimo a Flashback, cosa che non gli fa certo male. Anche Blackhawk è infatti un platform con diversi elementi d'avventura e uno sprite principale estremamente dinamico: si arrampica, rotola, si nasconde, etc.
A proposito di Interplay, sulle news dell'ultimo numero sarà passato abbastanza inosservato (leggi senza foto) anche un altro platform: Boogerman, su cui non si può sorvolare. Si tratta di uno dei giochi dall'ambientazione più repellente dai tempi di Toilet Kids (ricordate lo shoot 'em up per PC Engine di ispirazione, ehm... latriniforme). L'arma principale del protagonista del gioco è infatti la sua, ehm.. propensione verso quelle funzioni corporali che un essere umano normale riuscirebbe a ottenere dopo qualche ettolitro di birra, qualche litro di fagioli e con una pessima sinusite cronica
. Boogerman scaccola a morte gli avversari, gli rutta in faccia e ha una discreta dotazione di retrorazzi, per non parlare della possibilità di power up.
Che schifo.
"Beccatevi comunque la preview più avanti in questo numero.

## TI SCHIACCERO'!

Carino il picchiaduro di Shaquille O'Neal che dovreste trovare su questo stesso numero, vero? Beh, Michael Jordan, un altro mostro sacro del basket NBA non poteva essere da meno e allora eccovi allora MICHAEL JORDAN: CHAOS IN THE WINDY CITY. Il gioco è un buffo misto tra un platform e un picchiaduro. Buffo nel senso che c'è questo tipo in pantaloncini e pallone da basket che se ne va in giro a picchiare a pallonate scheletri, mostroni, etc. che gli danno quel feeling kitsch da Godzilla vs Dracula. Il gioco dispone comunque di tutti gli elementi necessari del genere compresi i bonus per potenziare i colpi...

## L'ATARI AL MASSACRO

Volete qualche foto degli ultrafamosi DOOM e WOLFENSTEIN 3D, due dei giochi più attesi su Jaguar? Eccovi soddisfatti, la riuscita sembra perfetta, per quanto riguarda il movimento mi spiace, foto animate non ne hanno ancora inventate.

# DISTRUGGI L'IMPERO DEL MALE ORA E PER SEMPRE !

## L'ultimo capitolo del famoso Star Wars ®

Wicket, la Principessa Leia...5 personaggi per scontrarti con l'Impero, Jabba e l'Imperatore del Male. La lotta si svolgerà negli scenari tratti dal film: il palazzo di Jabba, la foresta di Endor, la Torre dell'Imperatore.

LEADER
DISTRIBUZIONE

LEADER DISTRIBUZIONE S.p.A. - VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)   TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI.

CADARIO

# sega CITY

Il crollo di un mito! Megaman arriva anche su MD. Questo mese anche qualche notiziuola sul nuovo gioco di Sonic che non è il nuovo gioco di Sonic e un invito a tenere d'occhio Samurai Shodown, si tratta dell'ennesimo picchiaduro ma la conversione sembra a posto; buona lettura.

Certo che alla Sega sono dei tipi strani, più sono contorte le loro trovate e meglio è. Lasciando perdere discorsi su Saturn e MD 32, parliamo un poco di Sonic. Poco dopo l'uscita di Sonic 3 si comincia a parlare di un SONIC & KNUCKLES (per chi non lo sapesse il nuovo antagonista di Sonic nel terzo episodio) che si scopre, adesso, non essere una cartuccia vera e propria ma un'espansione con dei nuovi livelli per Sonic 3. In Sonic & Knuckles ci sono diversi livelli completamente nuovi e c'è anche la possibilità di controllare Knuckles che ha un paio di interessanti abilità come quella di arrampicarsi su muri verticali o di planare lentamente.

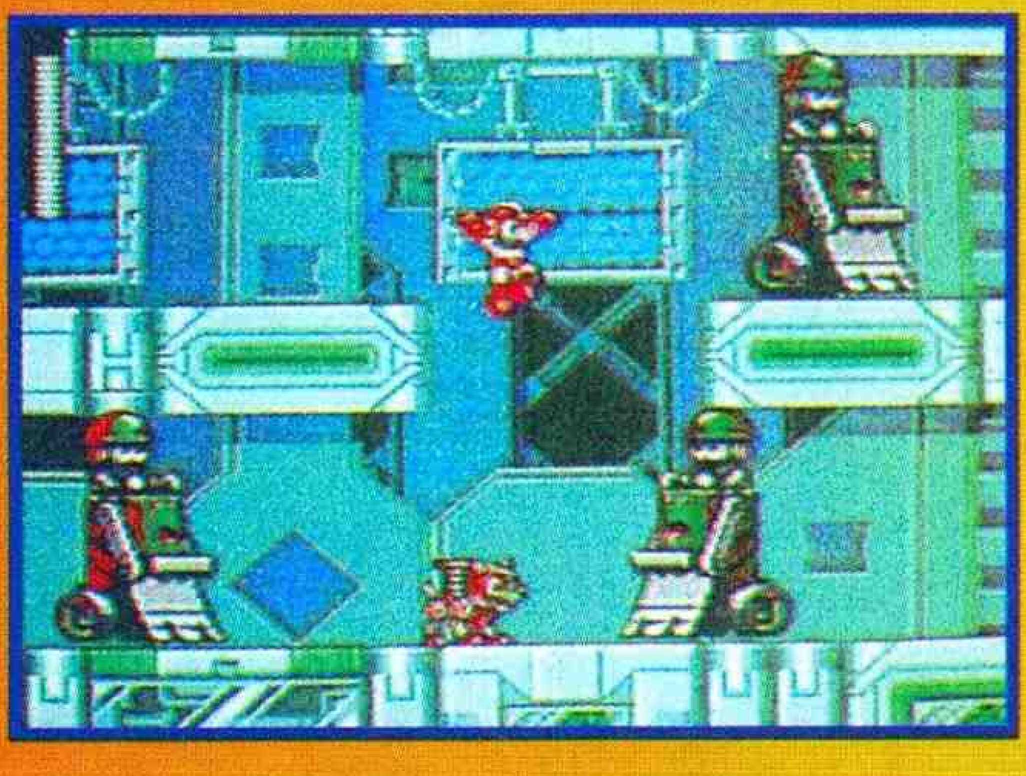
Restiamo in argomento con un altro platform, RISTAR THE SHOOTING STAR. Sarebbe semplicemente un altro titolo con un buffo personaggino alla Sonic accluso, se non fosse per un paio di particolari. Il primo riguarda delle schermate davvero promettenti, il secondo è che i programmatori sono quelli della Treasure (sono degli ex dalla Konami, autori di un paio di simpatici titoli come Gunstar Heroes e nella lista di quelli "da tenere d'occhio"). Il personaggio principale è una piccola meteora, stella cadente o Shooting Star che dir vogliate. E non ditemi che non sapevate che le stelle cadenti hanno le braccia, arti particolarmente prensili ed elastici che Ristar utilizza abbondantemente per appendersi e lanciarsi di appiglio in appiglio, o per abbracciare amorevolmente i nemici che liquiderà, da buona meteora, a testate. Una piccola particolarità di Ristar è che i vari livelli non sono a tempo, e potete esplorare l'enorme superficie di gioco con tutta calma. Per il resto, sia graficamente che come schemi, sembra trattarsi del solito platform giapponese, ma voglio fidarmi dei programmatori.

Da segnalare, sempre dalla Treasure, anche un certo ALIEN SOLDIER, uno shoot 'em up che ricorda non poco il più famoso Contra che, ricordiamo, dovrebbe uscire tra breve anche per Mega Drive ad opera della Konami: a quanto pare quelli della Treasure hanno tutte le intenzioni di mettere i bastoni tra le ruote dei loro vecchi colleghi.

Le ultime due parole le spendo per la Electronic Arts che, dopo aver infilato diversi buchi con i suoi Wing Commander su console, ci riprova con WING COMMANDER II per Mega Drive. Sinceramente sono diffidente, ma staremo a vedere. Sempre la EA ci riprova con un altro dei suoi classici: ROAD RASH III (che uscirà sia per MD che per Mega CD). Già il secondo sapeva un po' di vecchiotto, c'è solo da sperare in drastici cambiamenti...

## ANCHE TU, MEGAMAN, FIGLIO MIO?

Il tradimento è uno di quelli eccellenti: una delle bandiere delle console Nintendo da anni, Megaman, sta per avere il suo primo gioco anche su Mega Drive: MEGA MAN: WILY WARS. La Capcom per questo esordio combinerà gli elementi dei primi tre Megaman: niente di innovativo insomma, ma un buon platform.



## VIEWPOINT

Per l'angolo storico educativo parliamo adesso di Zaxxon. Niente? Peccato, si trattava di un preistorico shoot 'em up con una visuale molto particolare, in prospettiva isometrica, proprio come quella di questo interessante VIEWPOINT (che significa appunto visuale) per MD. Qualcuno di voi se lo ricorderà, non si tratta infatti di un gioco originale, ma di un vecchio shoot 'em up per Neo Geo. Il gioco si articola in sei livelli e oltre all'originalità degli schemi consentita dalla strana visuale ci sono diversi grossi nemici. Da tenere d'occhio.

TUTTI I DIRITTI SONO RISERVATI

LEADER
DISTRIBUZIONE

# SE PUOI FARE QUESTO ALLORA PUOI GIOCARE CON QUESTO

Noi non accettiamo brutte copie... solo i migliori possono far parte degli Hurricanes e sfidare la squadra dei Gorgon. Vuoi indossare la maglia degli Hurricanes? Allora facci vedere cosa sai fare con il pallone. Trappole e trabocchetti non dovrebbero essere un problema per te... vediamo, però, se ce la fai ad arrivare allo stadio.

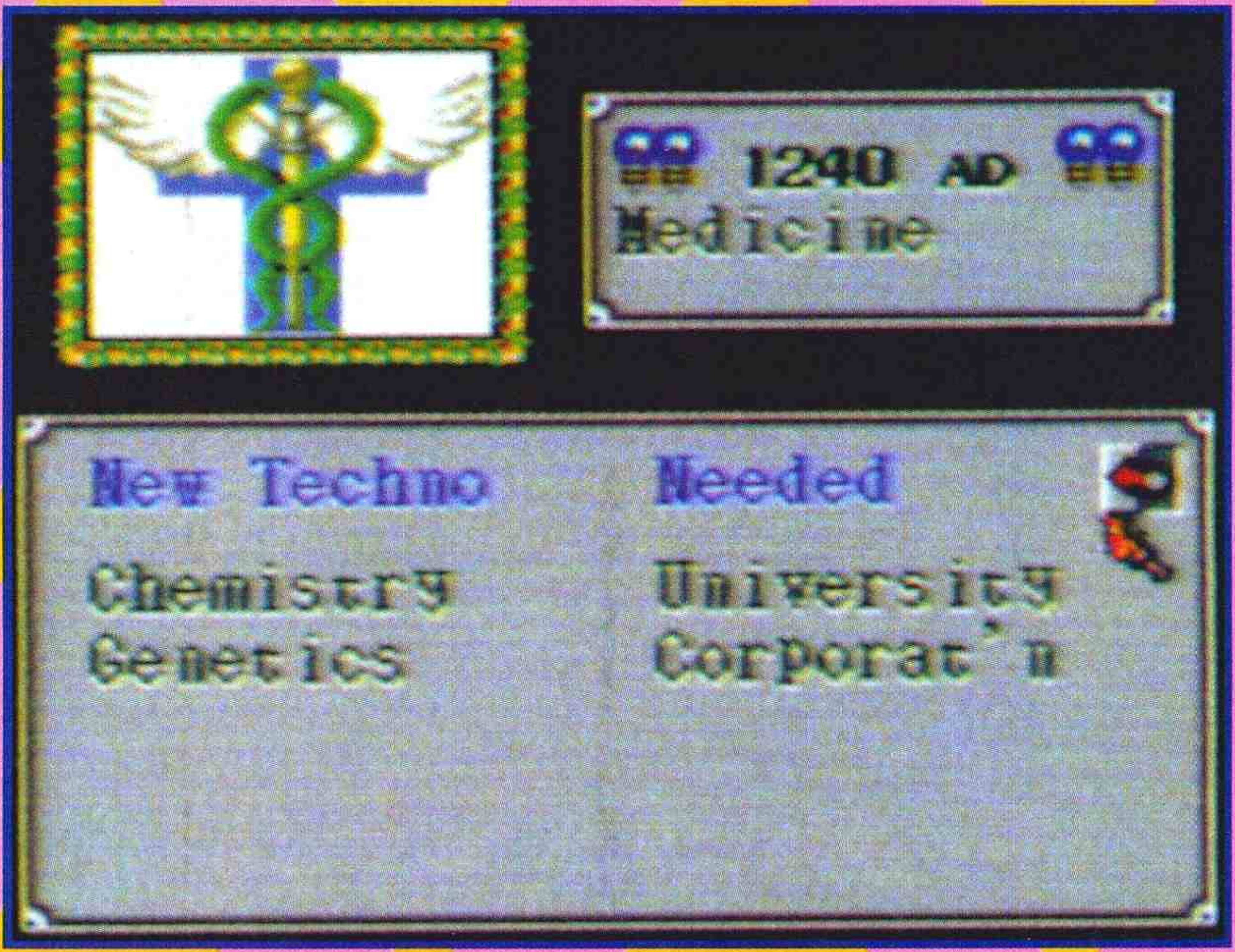
LEADER DISTRIBUZIONE SPA - VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO/VA - TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
MEGA DRIVE
GAME GEAR
U.S. GOLD

# NINTENDO NEWS

Le notizie sulla nuova console della Nintendo, l'Ultra 64, continuano a rincorrersi. Le ultime voci riguardano il processore centrale che dovrebbe essere un 64 bit a 100 Mhz di frequenza, di gran lunga più potente del più nuovo processore per PC. Ho l'impressione che la verità la potremo sapere solo quando uscirà la console. Per la sua versione arcade si parlava di questo Natale, chissà...

Ma parliamo un po' di giochini, uhm... da dove cominciare? Di mastodonti come Donkey Kong Country, definitivamente IL gioco tra le prossime uscite per SNES, abbiamo già parlato nelle abbondanti news del numero scorso. Qualcosa era comunque sfuggita. A diversi di voi, per esempio interesserà sapere che la Konami ci riprova con uno dei giochi più "strani" in circolazione per SNES. Dopo le strane sezioni bonus del primo, dopo gli assurdi robottoni giganti del secondo sono proprio curioso di sapere cosa quei nipposquilibrati avranno il coraggio di inserire in GANBARE GOEMON 3, il gioco nippodemenziale per eccellenza.



E ora una domanda, siete andati a vedere, al cinema, il dementissimo (nota bene ho detto demente, non demenziale) Ace Ventura? Molto male, ma potrete presto recuperare con il prossimo film di Jim Carrey, THE MASK, che sembra essere ancora più divertente (a quanto mi ha riferito Alex che, in Inghilterra ha fatto scorta di film per i prossimi due mesi). Visto che il personaggio è tratto da un fumetto era inevitabile la trasposizione in videogioco (ad opera dell'americana THQ), con questo strano supereroe dotato di stranissime armi e trucchetti. Per SNES e Megadrive.

Sempre dalla THQ stiamo ancora tutti attendendo l'uscita di AKIRA, tratto dal famoso fumetto di Katsuhiro Otomo. Tutto quello che sappiamo per ora è che uscirà sia per SNES che per Mega Drive.

Un'ultima citazione cinematografica, i diritti di TRUE LIES se li sono accaparrati quelli della Acclaim, speriamo non ne venga fuori il solito shoot 'em up o il solito picchiaduro.

Come ultima cosa lasciatemi citare qualcosa che ho particolarmente a cuore: lo so che ne ho già parlato, ma mi sono capitate sott'occhio le prime foto della versione SNES di CIVILIZATION e ho pensato di tenere un po' vivo l'interesse per questo piccolo capolavoro di Sid Meier. Lo so che le immagini del gioco non sono spettacolari, ma vi assicuro che il gioco vale, se vi è piaciuto Sim City potreste non staccarvi più da Civilization.

## SUPER?

Dalla Capcom arriva uno dei supereroi più "umani" e cattivi del panorama dei comics: THE PUNISHER. Nel gioco (si tratta di un picchiaduro) potete controllare il Punitore o Nick Fury, il che mi ricorda un coin op abbastanza famoso, purtroppo in mancanza di foto del gioco e di ulteriori informazioni non ho potuto verificare se si tratti di una trasposizione.

Sempre a proposito di fumetti, gli "specialisti" della Sunsoft stanno per uscire con JUSTICE LEAGUE, ennesimo gioco dedicato a supereroi (sembra che gli americani non facciano altro che tie in da fumetti e giochi sportivi a volte), in particolare all'omonima serie di fumetti. I punti a favore di questo picchiaduro sono una buona grafica e l'offerta speciale della quantità di supereroi presenti in Justice League. Il gioco dovrebbe uscire sia per SNES che per Mega Drive.

EA SPORTS™
TENNIS
TESTA DI SERIE NUMERO 1
Se pensi che i giochi di tennis sono tutti uguali, non hai ancora provato EA SPORTS TENNIS! Se fossi in te gli darei un' occhiata.
Si può giocare in quattro, e per la prima volta, in una simulazione di tennis, hai la possibilità di rivedere le azioni in replay. Più di un gioco di tennis: il meglio dell' arcade, con giocabilità, animazione, effetti sonori.
DISPONIBILE PER
SEGA
MEGA DRIVE
LEADER
EA SPORTS™
ELECTRONIC ARTS
LEADER DISTRIBUZIONE SPA - VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO (VA) - TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890

# LA SEGNALETICA DI CONSOLE MANIA

***Per indicare con immediatezza il giudizio del gioco, abbiamo deciso di creare una segnaletica particolare dove troverete tutte le informazioni riguardanti il gioco preso in esame.***

***Nel palo che vedrete a sinistra in alto in ogni recensione troverete un triangolo con il genere del gioco recensito, un cerchio con il punteggio globale assegnato dalla Redazione, e un cartello con delle informazioni riguardanti il gioco stesso.***

### ARCADE ADVENTURE
Rappresenta i giochi dove è necessario muovere il proprio personaggio alla ricerca di qualcosa: tesori, oggetti, armi, eccetera. In questo genere di giochi potrebbe essere anche necessario utilizzare armi contro i nemici o risolvere enigmi

### PUZZLE
Sono i giochi che richiedono un certo ragionamento per essere risolti e che difficilmente richiedono abilità con joystick o joypad. Un esempio classico di questo genere di giochi è Tetris o Columns.

### PLATFORM
Gioco in cui le piattaforme sono basilari. Il protagonista non deve far altro che muoversi da una piattaforma all'altra cercando di terminare il gioco (inglobare i nemici, mangiare tutti i frutti dello schermo, ecc.

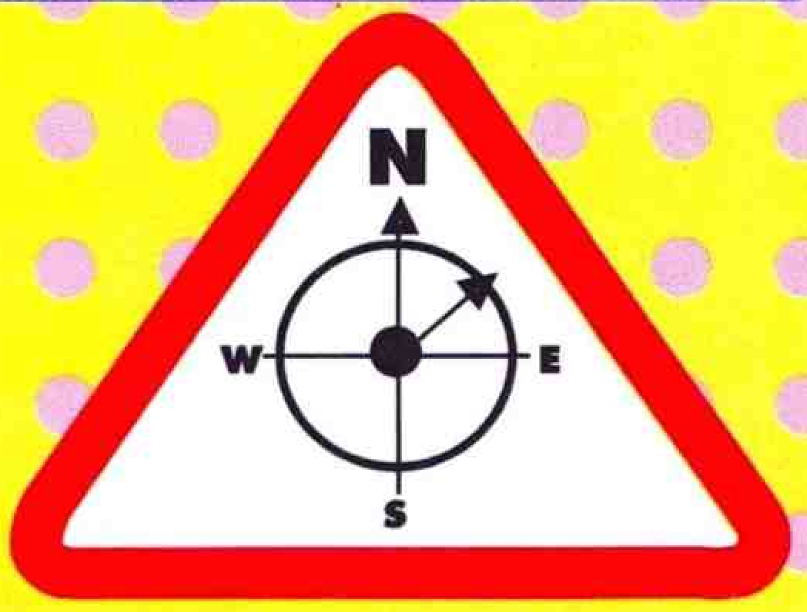
### PUNTEGGIO GLOBALE
Ogni gioco recensito ha il suo particolare giudizio di grafica, sonoro e giocabilità. La grafica rappresenta una valutazione dello scrolling, degli sprite e di tutta l'animazione. Il punteggio relativo al sonoro si basa invece sulla musica del gioco e sugli effetti, mentre la giocabilità tiene in considerazione quanto un gioco è facile da gestire e invoglia a essere giocato, nonché quanto tempo impiega il joypad o joystick a comunicare ai personaggi la mossa desiderata. Il punteggio globale tiene conto di questi tre fattori e unisce a loro anche la qualità delle istruzioni e della confezione, nonché della presentazione che appare all'inizio e delle opzioni.
I punteggi vanno da un minimo di 10 a un massimo di 100.

### SHOOT'EM-UP
In italiano Spara e Fuggi. Sono generalmente i giochi spaziali dove è necessario sparare contro i nemici e fuggire da loro in ogni direzione.

### RPG
In italiano Giochi di Ruolo, e rappresenta quei giochi dove ogni personaggio è soggetto a determinate regole di comportamento, qualità umane e fisiche.

### BEAT'EM-UP
In italiano Picchiaduro, e rappresenta quei giochi che richiedono l'uso di pugni e calci per sbarazzarsi dei nemici.

### SPORT
Rappresenta giochi di genere sportivo, dove dovrete affrontare competizioni varie.




### STRATEGIA E SIMULAZIONE
Sono quei giochi che simulano la realtà e che richiedono capacità tattiche e conoscenza per essere risolti.

### DRIVING
Giochi di guida. Qualsiasi gioco in cui il pilotaggio di un veicolo abbia la prevalenza su tutte le altre caratteristiche.

### PREVIEW
Attenzione! Il gioco che segue è un'anteprima; iniziate a gustarvelo in attesa della recensione vera e propria .

86

| Giocatori | 1-2 |
|---|---|
| Livelli | - |
| Livelli di difficoltà | - |

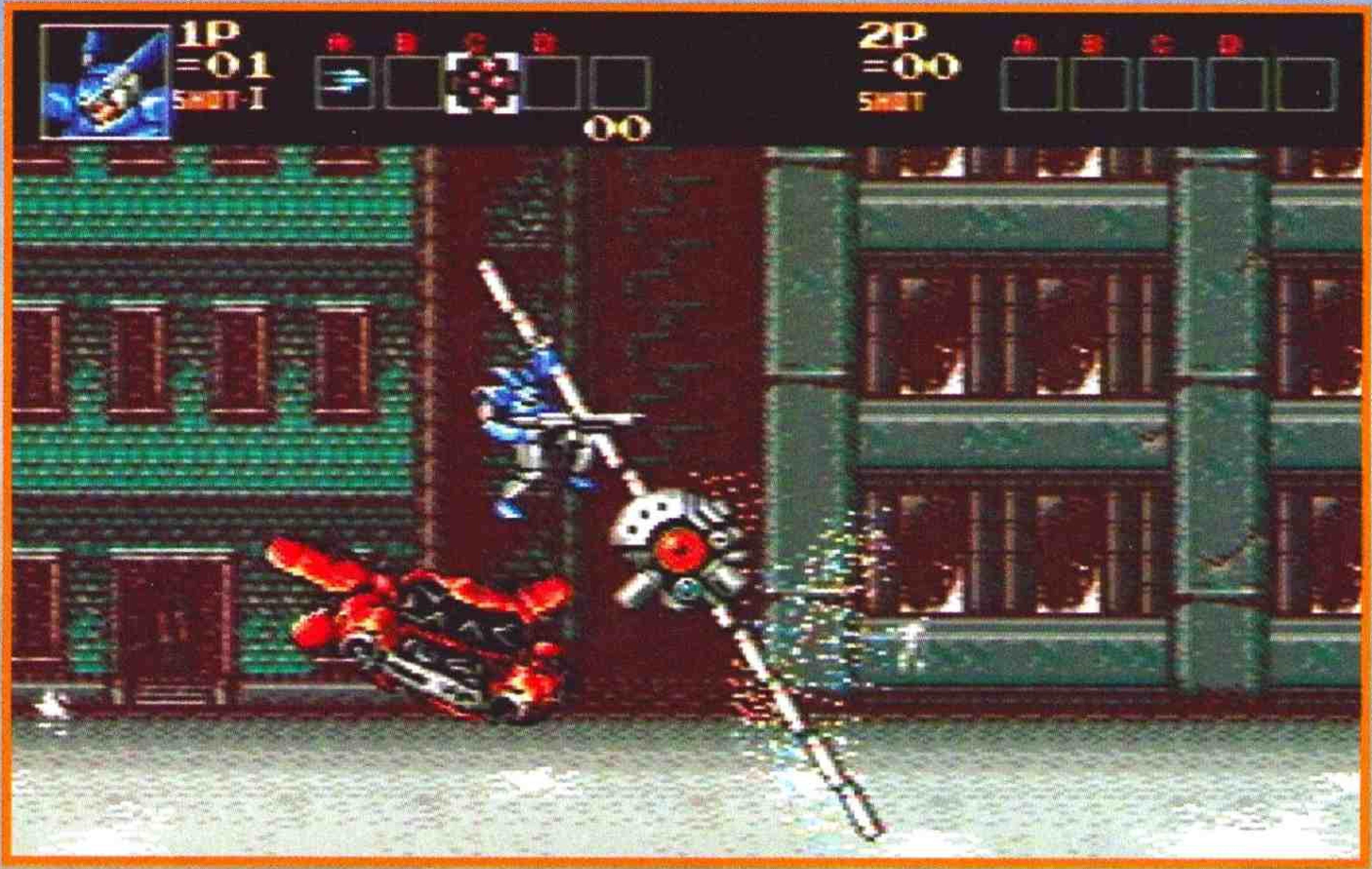
I monitorino a cristalli liquidi del Powerbook sembra guardarmi con due occhiettini cinici (sarà anche perché c'è lo screen saver in funzione), mentre BDB e Alex stanno allegramente scambiando quattro chiacchiere alla faccia mia, visto che tra l'altro non sto neppure molto bene (è proprio vero che arrivati a una certa età, la salute se ne va...). Non ho la benché minima voglia di fare la recen-

# PROBOTECTOR

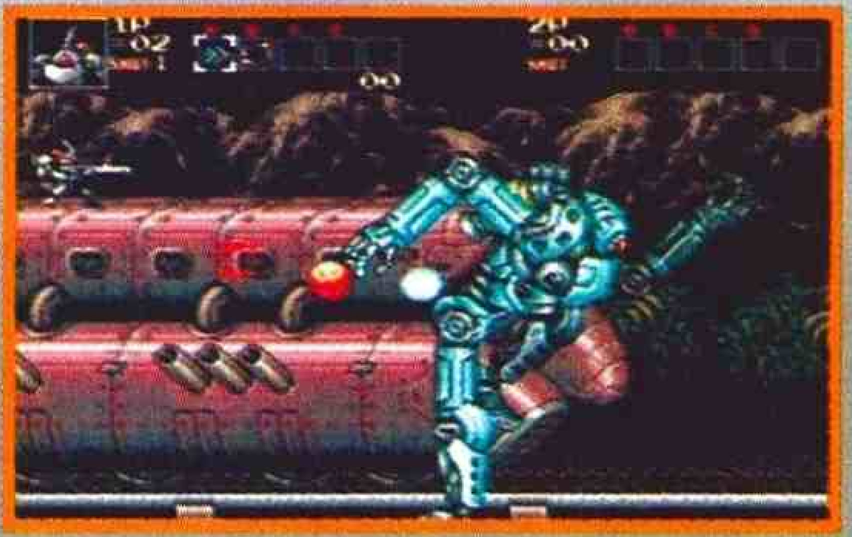
**Ho completamente esaurito ogni buona idea (se mai ne avessi avute), perciò passate subito alla recensione, evitando di leggere questo inutile e tedioso cappello introduttivo, che è meglio (o peggio a seconda dei punti di vista)...**

sione di questo gioco e in più ho voglia di andare a casa a giocare a Colonization. Ma perché, dico io, continuare a battere questi pulsantini (così ben imbarcati e così incredibilmente vicini gli uni agli altri che rendono letteralmente un'impresa scrivere su questo mostruoso portatile). Bene, adesso penso che sia meglio iniziare questa ULTIMA recensione, almeno per quel che riguarda ConsoleMania di questo mese. Il nome Probotector farà sicuramente tornare alla memoria quel reperto archeologico che è Super Contra o Super Probotector, uscito agli albori della nascita del Super NES, che se la memoria storica non mi inganna, risale a quasi quattro anni fa (ho scritto una frase assolutamente drammatica, ma che ci volete fare...). Ora a distanza del lasso temporale di cui sopra, che nell'ambiente videoludico è da considerarsi quasi come un secolo, Super Probotector approda finalmente anche sul Megadrive, con il titolo molto più semplice e pulito di Probotector. Con la versione Megadrive di Probotector abbiamo la prova lampante di come i videogiochi più belli resistano anche alla più mostruosa evoluzione tecnica (anche perché la grafica di questo Probotector è di gran

lunga inferiore all'originale per SNES. Ma questo è un altro discorso che tratterò in seguito...). Siamo in un futuro alternativo molto cyberpunk dove è la tecnologia a farla da padrone: robot, cyborg e tutti i macchinari più o meno meccanici sono all'ordine del giorno. Ma lo scotto da pagare per questa evoluzione tecnologica spinta verso il suo limite estremo è pesante, e se avete visto almeno uno dei due film di Terminator, capirete sicuramente quello che voglio intendere. Se invece siete così meschini da non avere visto nessuna delle due incarnazioni robotiche di Schwarzenegger, vi basti sapere che arrivati a un certo punto (non so di preciso quale ma, ci sta bene), le macchine si ribellano e son cavoli amari (finalmente sono arrivato a capire il "certo punto": la violazione delle leggi della robotica scritte dal grande Asimov. Cosa dici Alex? Non c'entrano niente? Vabbè, ci ho provato...). Per sedare la rivolta dei robot è necessario che qualcuno si armi fino ai denti, metta da parte ogni remora e si getti a capofitto nelle strade infestate da qualsiasi sorta di amenità biomeccanica e farla fuori senza pensarci su due volte. Ma chi può essere così folle da avventurarsi in un'esperienza del genere? Beh, provate a chiedere voi a due sprovveduti, un coniglio e un nano cosa diavolo vogliono fare della propria vita. Voglio dire, non è che abbiano poi molte scelte... Il giocatore dovrà vestire i panni di uno dei quattro personaggi di cui sopra e lanciarsi alla caccia dei robot rinnegati, frantumandoli rotella per rotella con l'ausilio di diverse, ma sempre devastanti, armi. L'arsenale dei combattenti può essere via via potenziato semplicemente raccogliendo delle icone lasciate cadere da qualche pod che svolazza per lo schermo. Non potevano certo mancare le classiche smart bomb selezionabili, come le altre armi, da una specie di inventario posto vicino al numero di vite rimanenti, molto utili soprattutto quando la situazione inizia a farsi davvero critica. Grazie al cielo, Probotector non si avvale solo della visuale a scrolling multidirezionale, ma anche di alcune sezioni con un cambio di visuale drastico (in quanto tale NdAlex), come potete constatare di persona dalle foto. Beh, mi sembra di avervi detto praticamente tutto e quindi non mi rimane che dare la mia opinione su questo Probotector.



Fondamentalmente ci troviamo di fronte a nulla di nuovo, ma devo ammettere che giocare a Probotector mi ha divertito non poco: un bel po' di ultraviolenza di quelle sane, un sacco di azione e una difficoltà calibrata in modo tale da soddisfare le esigenze di tutti i videogiocatori. Forse Probotector risente degli anni, ma rimane indubbiamente un ottimo prodotto, migliore di molti altri nel suo genere. E' tutto.



Andrea MAO Della Calce

| MEGADRIVE | |
|---|---|
| GRAFICA<br>+ ben definita...<br>- ... ma a volte troppo confusionaria | 85 |
| SONORO<br>+ discretamente esaltante | 85 |
| GIOCABILITÀ<br>+ Violento, selvaggio, immediato...<br>- ... ma all'inizio troppo difficile | 90 |
| LONGEVITÀ<br>+ Vastissimo | 95 |
| KONAMI | 86 |

# STREET

# ...E VINCI IL

**STREET RACER E' IL PRIMO GIOCO DI GUIDA CHE PRESENTA SIMULTANEAMENTE 4 SCHERMI, 1 PER GIOCATORE. LA TECNOLOGIA MODE 7 E' SFRUTTATA AL MASSIMO NEI VARI MOMENTI DELLA GARA. COMPETIZIONE, CAMPIONATO E PERFINO CALCIO.**

RACER
TRAFFICO!
LA SPETTACOLARITA' E' GARANTITA CON IL PLAYBACK IN FULL-MOTION VIDEO GIRATO DALLE TELECAMERE DA DIVERSE ANGOLATURE.
PER SUPERNINTENDO
UBI SOFT
Entertainment Software
LEADER DISTRIBUZIONE S.p.A. - VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
LEADER
DISTRIBUZIONE
TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890
TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI.
CADARIO

MD
**95**

SNES
**97**

| | |
|---|---|
| GIOCATORI | 1 |
| LIVELLI | - |
| LIVELLI DI DIFFICOLTÀ | 3 |

**Pensavate di avere visto tutto? Credevate che la lunga schiera di animali antropomorfi si fosse infine esaurita? Vi sbagliavate!**

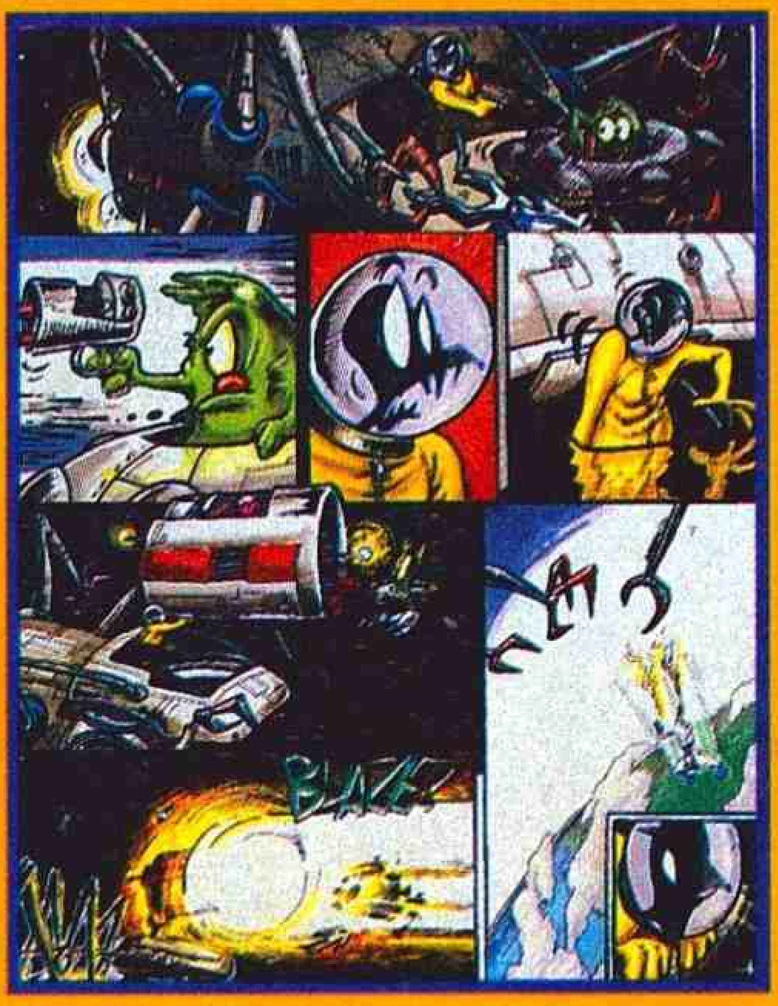
# EARTHWORM JIM

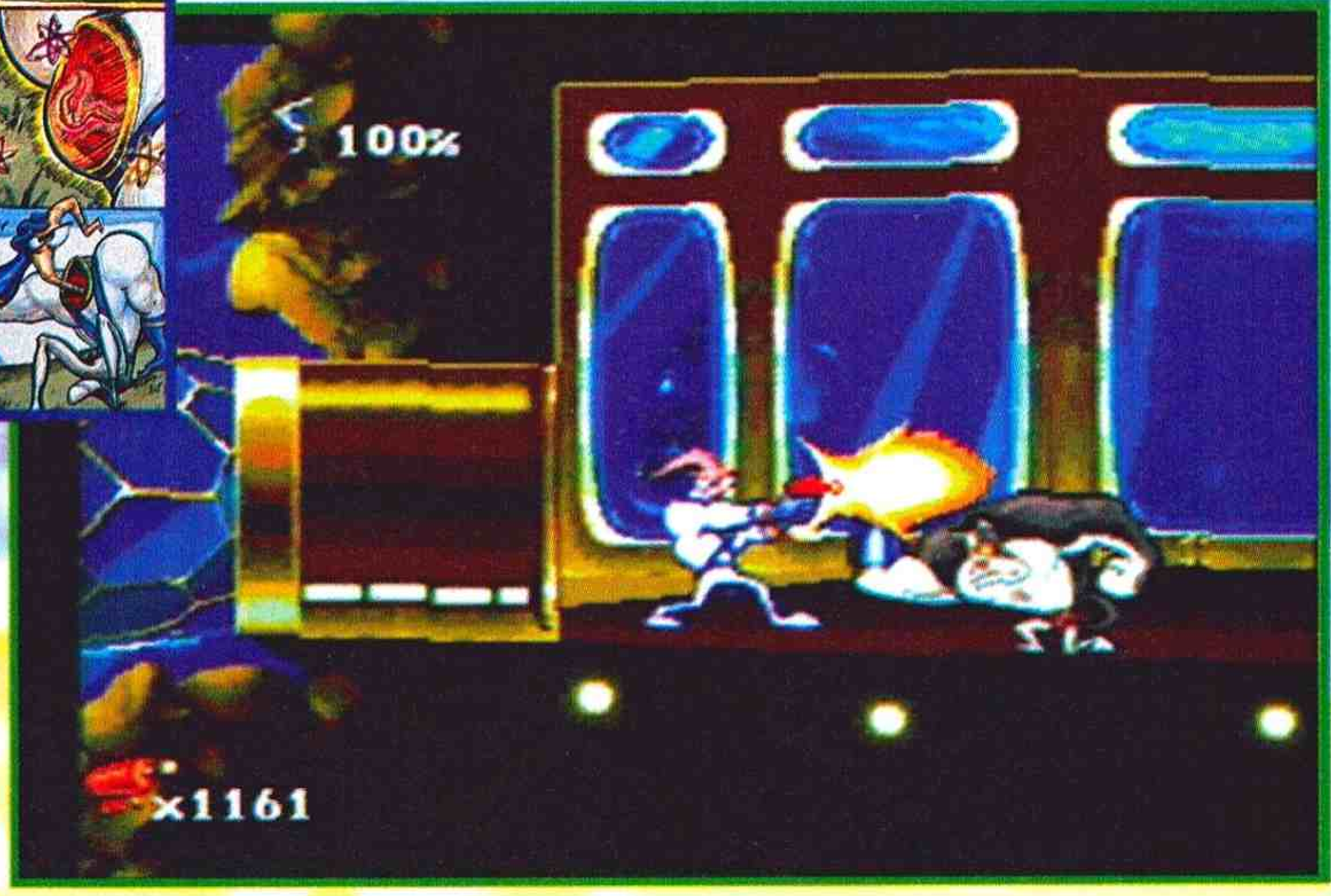
Un lombrico. Se preferite potete chiamarlo verme della terra. Io preferisco chiamarlo lombrico. Ma, in ogni caso, cambiare il nome non cambia la sostanza delle cose: un lombrico è l'eroe del nuovo gioco della Virgin, realizzato dagli stessi capoccioni che hanno sfornato Cool Spot e Aladdin, un lombri-co antropomorfo, per di più. Come può essere antropomorfo un verme? Semplice, è sufficiente che trovi una tuta magica e che ci salti dentro, per poi lanciarsi in un'avventurosa crociata contro il male. Quello del male è ora un altro problema: parlando di uomini ci troviamo, solitamente, di fronte il classico mago crudele o, in alternativa, lo spietato uomo di affari; i porcospini blu se la devono vedere con gli scienziati pazzi; i bambini grassi con il pranzo ribelle; gli idraulici con i gorilla. E i lombrichi? Beh, il più tipico e ostile dei nemici è senza dubbio la gallina, con la propria pessima abitudine di becchettare per terra e ingollarsi tutto ciò che raccoglie, ma anche altri volatili - per esempio i corvi - non se la cavano male in quanto a suscitare le antipatie dei poveri vermi. Pescatori e, di conseguenza, pesci seguono a ruota, con i primi che si distinguono in modo particolare per la propria crudeltà (gli altri cercano di mangiarti, ma il pescatore ti vuole infilare su un amo per poi lasciarti a mollo delle ore, nella speranza che qualcuno ti morda...).

Una vita difficile, dunque, anche quella dei poveri lombrichi, ed è questo il motivo che spinge il nostro eroe, il coraggioso Jim, a indossare la tuta magica e a lanciarsi in mezzo a mille pericoli. La tuta in questione, dalla ben definita forma umana e con una particolare predisposizione per le pose plastiche, possiede dei poteri particolari, grazie

ai quali Jim - una volta entratovi - è in grado di utilizzare con grande semplicità braccia e gambe (per darvi un idea precisa della situazione, è che se voi vi ritrovaste improvvisamente forniti di ruote, senza avere la più pallida idea di come usarle). Oltre a una predisposizione atletica veramente notevole - che gli permette di esibirsi in salti spettacolari -, la tuta possiede anche una mega-pistola a fuoco rapido, fortunatamente dotata di un numero spropositato di proiettili (mille, inizialmente, con la tendenza ad aumentare nel corso del gioco). A questa dotazione di base, Jim aggiunge poi la propria grande inventiva, utilizzando il proprio corpo a guisa di frusta e, quando è particolarmente contento, anche come lasso.
Il gioco si svolge su più livelli, ciascuno dei quali viene caratterizzato da una propria ambientazione particolare (si passa dagli inferi agli abissi marini, dallo spazio profondo alla meno profonda Terra), avversari e ostacoli differenti, nuovi sistemi di locomozione (qui si va dai razzi portatili ai criceti giganti) e musiche sempre diverse. Lo scopo, molto semplicemente, è quello di sopravvivere al livello e di raggiungerne l'uscita, ma le modalità per riuscire in questo intento cambiano a seconda del livello: la maggior parte delle volte si tratta di eliminare qualsiasi cosa in movimento senza farsi fare troppo male, ma in alcune occasioni il tutto viene ulteriormente complicato. Così, alle normali sezioni in stile

## TUTTO COMINCIO' COSI'...






platform, si alternano sfide di bungee-jumping (quel peculiare sport dove ci si lancia da altezze vertiginose con una corda elastica arrotolata attorno alle caviglie. Solitamente vince chi arriva più vicino al terreno; qui vince chi fa arrivare l'avversario sul terreno, possibilmente con una discreta forza), gare contro il tempo, a bordo di navicelle sottomarine, e accompagnamento di piccoli ma irascibili cagnetti (il suddetto deve essere accompagnato sano e salvo fino alla propria casetta: ogni volta che si fa male, si trasforma

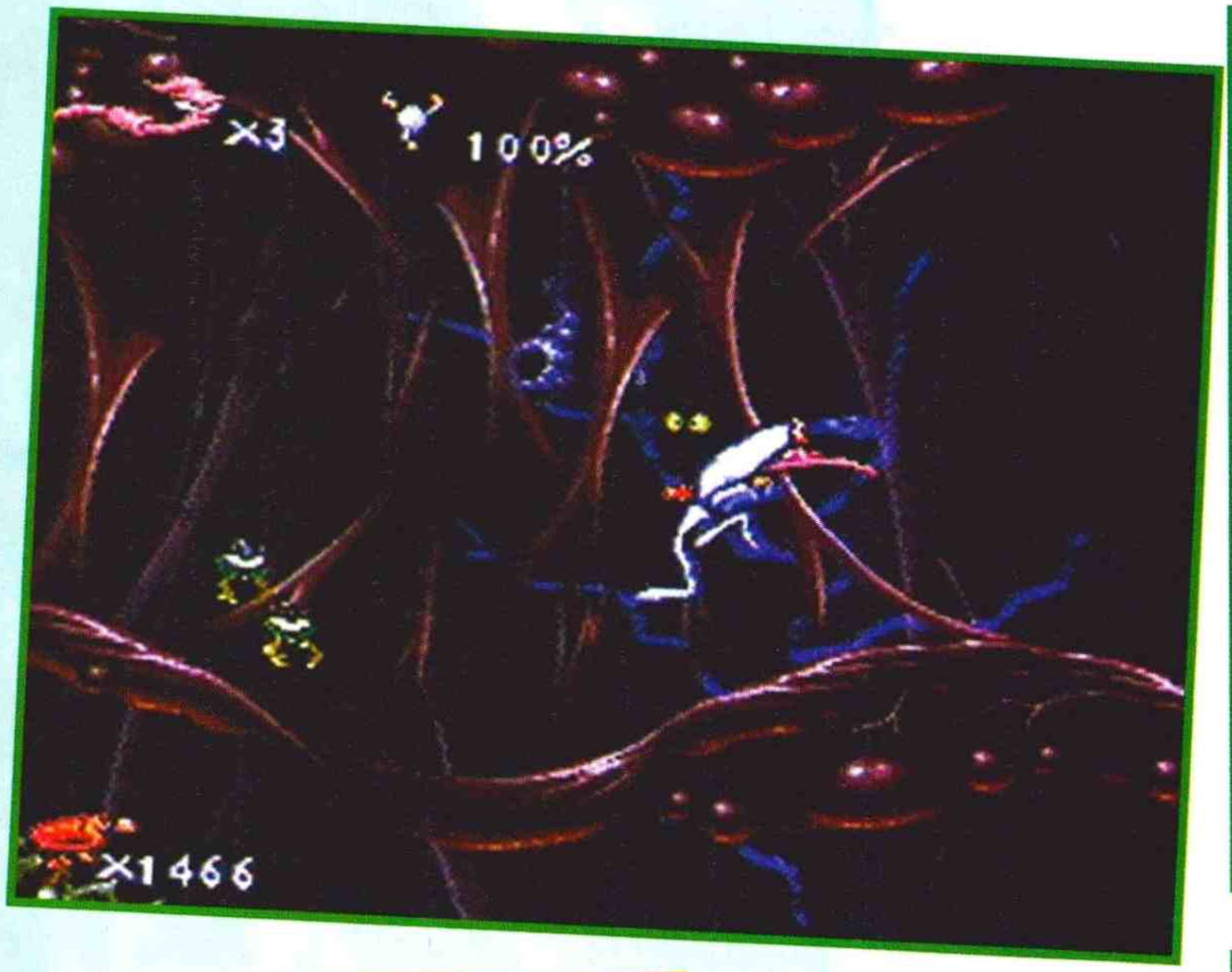
# EARTHWORM JIM

## MAO

Mio Dio! Il verme più cretino del mondo è giunto alfine tra noi, ed è veramente uno spasso! Finalmente in questa orgia di platform post fiera londinese, qualche cosa si riesce a distinguere oltre all'originalità (che da sola non è poco), oltre alla strepitosa realizzazione tecnica. La prima impressione che ho avuto è stata quella di trovarmi di fronte a un platform ideato dalla Lucas, vista la grafica totalmente schizzata in stile Day Of The Tentacle. A parte queste considerazioni, una cosa rimane certa: Earthworm Jim è incredibilmente DIVERTENTE! E poi, non è il solito picchiaduro...

in un abnorme e cattivissimo bestione, deciso a vendicarsi su colui che non l'ha protetto degnamente). A rendere il tutto ancora più vario, ogni cambio di livello viene intervallato da una gara tra le fredde spire dello spazio, in una corsa a bordo di un mini-razzo, dove dovete contemporaneamente raccogliere delle sfere bonus (50 sfere fruttano un bel 'continue') e battere sul tempo un'odiosa gallina.
Un platform, dunque, che pur seguendo una traccia molto comune e abusata, si sviluppa in modo particolarmente vario, divertente e fantasioso. Ma questa originalità non è certo l'unico punto di forza del gioco, anzi. Quello che veramente colpisce è la qualità tecnica, la realizzazione di Earthworm Jim. Per prima cosa i fondali (in particolare nella versione Super Nintendo) sono assolutamente fantastici, con degli effetti di riflessione della luce che fanno totalmente passare inosservati i diversi piani di parallasse, e con un uso del colore davvero incredibile. Ma se la grafica degli sfondi è così eccezionale, sparisce comunque davanti all'animazione degli sprite: nitida, fluida, divertentissima, dà veramente l'impressione di osservare un cartone animato. Jim, in particolare, compie un numero di diverse azioni davvero impressionante, per le quali devono essere stati necessari almeno un paio di quintali di frame. In alcune situazioni, per esempio quando Jim usa la mega pistola o quando sfrutta il proprio corpo come frusta per appendersi, l'ilarità raggiunge livelli incredibili, costringendo a una momentanea pausa per sfogare le risate. Incredibile a dirsi, dopo tante meraviglie il sonoro riesce comunque a destare un angolino di attenzione tutto per sé, proponendo musiche ed effetti veramente eccezionali.
Quello che, comunque, stupisce maggiormente è la giocabilità di Earthworm Jim: bellissimo da vedere, ancora più bello da giocare. Alcuni punti lasciano veramente con il fiato sospeso, e la sfida a continuare per ve-

| MEGA DRIVE | |
|---|---|
| GRAFICA<br>+ animazioni eccezionali<br>+ ottimi fondali | 94 |
| SONORO<br>+ musiche adattissime<br>+ grandi effetti sonori | 94 |
| GIOCABILITÀ<br>+ troppo divertente<br>+ coinvolge al massimo | 97 |
| LONGEVITÀ<br>+ livelli sempre diversi<br>+ impossibile smettere | 96 |
| VIRGIN | 95 |



## BDM

**Oh che bel giochino!!! Tu, povero verme costretto a saltare da una piattaforma all'altra, tu povero verme costretto a vivere all'interno di una tuta spaziale, tu povero verme costretto a sparare a delle bruttissime bestiacce. Bene, come dicevo, Earthcoso Jim è realizzato davvero bene, sia tecnicamente, sia "giocabilisticamente".**
**Si vede abbondantemente che i programmatori sono i medesimi di Cool Spot, tutto il gioco prende sin dall'inizio e le gag del protagonista sono davvero esilaranti. Un altro grande titolo dalla Virgin**

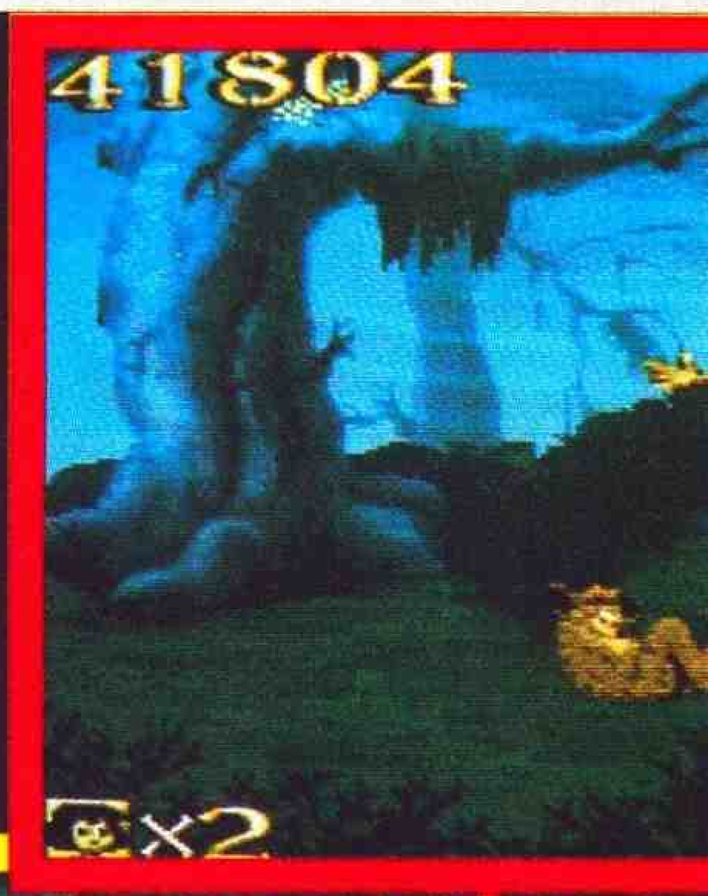
dere nuovi livelli è troppo grande per potere resistere.
A livello di gioco e divertimento, la differenza tra Mega Drive e Super Nintendo è praticamente inesistente: stessi livelli, stessi bonus, stessi nemici, stesso spirito.

Cambiano invece, sia pure in maniera non particolarmente rilevante, la grafica, che sul Super Nintendo risulta più fluida e colorata, e il sonoro, ancora una volta a vantaggio della console di casa Nintendo.
Senza dubbio il più bel gioco che abbia mai visto su Mega Drive o Super Nintendo, nonché uno dei più giocabili. Varrebbe la pena di comprarlo solo per la grafica, ma anche solo per la giocabilità e solo per il sonoro: mettendo insieme il tutto... farselo scappare sarebbe un crimine.

Andrea Fattori

| SUPER NINTENDO | |
|---|---|
| **GRAFICA**<br>+ fondali incredibili<br>+ animazioni eccezionali | 97 |
| **SONORO**<br>+ musica perfetta<br>+ effetti sonori grandiosi | 97 |
| **GIOCABILITÀ**<br>+ immediato<br>+ coinvolge al massimo | 97 |
| **LONGEVITÀ**<br>+ molto vario<br>+ impossibile smettere | 96 |
| **VIRGIN** | 97 |

# E LA FAVOLA CONTINUA...



ATTENZIONE, IN AMERICA E' SBARCATO UN NUOVO EROE! AMERICA, TERRA PROMESSA, GRANDE ANCHE PER UN PERSONAGGIO COME FIEVEL, INTENZIONATO A SALVARE LA SUA FAMIGLIA. UN GRANDE AVVINCENTE CARTONE ANIMATO.

**SUPER NES**

HUDSON SOFT

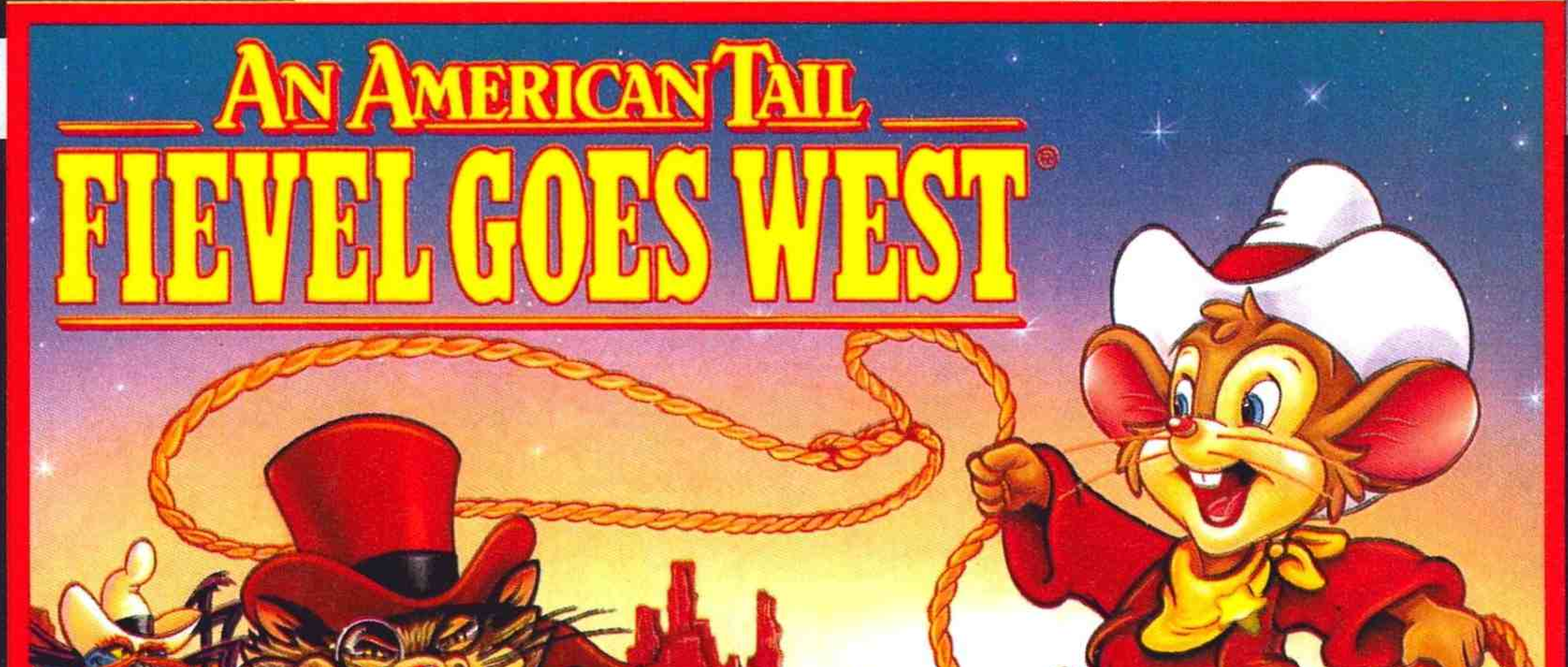
Disney

# Il Libro della Giungla

Virgin INTERACTIVE entertainment

UN CLASSICO DI WALT DISNEY, IL LIBRO DELLA GIUNGLA REGALA SU CARTUCCIA TUTTA L'ATMOSFERA DEL FAMOSO CARTONE ANIMATO. PER GIOCARE CON IL CUCCIOLO D'UOMO MOWGLI E TUTTI I DIVERTENTI PERSONAGGI DEL FILM.

**SUPER NES**
**NES**
**GAME BOY**
**MEGA DRIVE**




E' UN'ESCLUSIVA:

LEADER DISTRIBUZIONE

LEADER DISTRIBUZIONE SPA - VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO/VA - TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

# 89

| | |
|---|---|
| GIOCATORI | 1 |
| LIVELLI | - |
| LIVELLI DI DIFFICOLTA' | - |

**Il suo nome è Flink, è un piccolo mago... uhm, piccolo mago... Prodigal Sorcerer Creatura Blu 1/1, tappare per fare 1 danno a un obiettivo qualsiasi...**

# The Adventures of Flink

Scusatemi per l'enigmatico cappello, è stato un attimo di debolezza; fate conto che non abbia scritto nulla e passiamo al gioco.

Vi ricorderete sicuramente di Flink, se non per la chilometrica preview di qualche numero addietro (personalmente me lo ricordo per qualcos'altro di chilometrico), per le foto che avrete sicuramente già visto del gioco. Si tratta di uno dei platform più riusciti graficamente che si siano visti su Megadrive, cosa che ha contribuito a renderlo uno dei giochi più attesi per questo Natale.

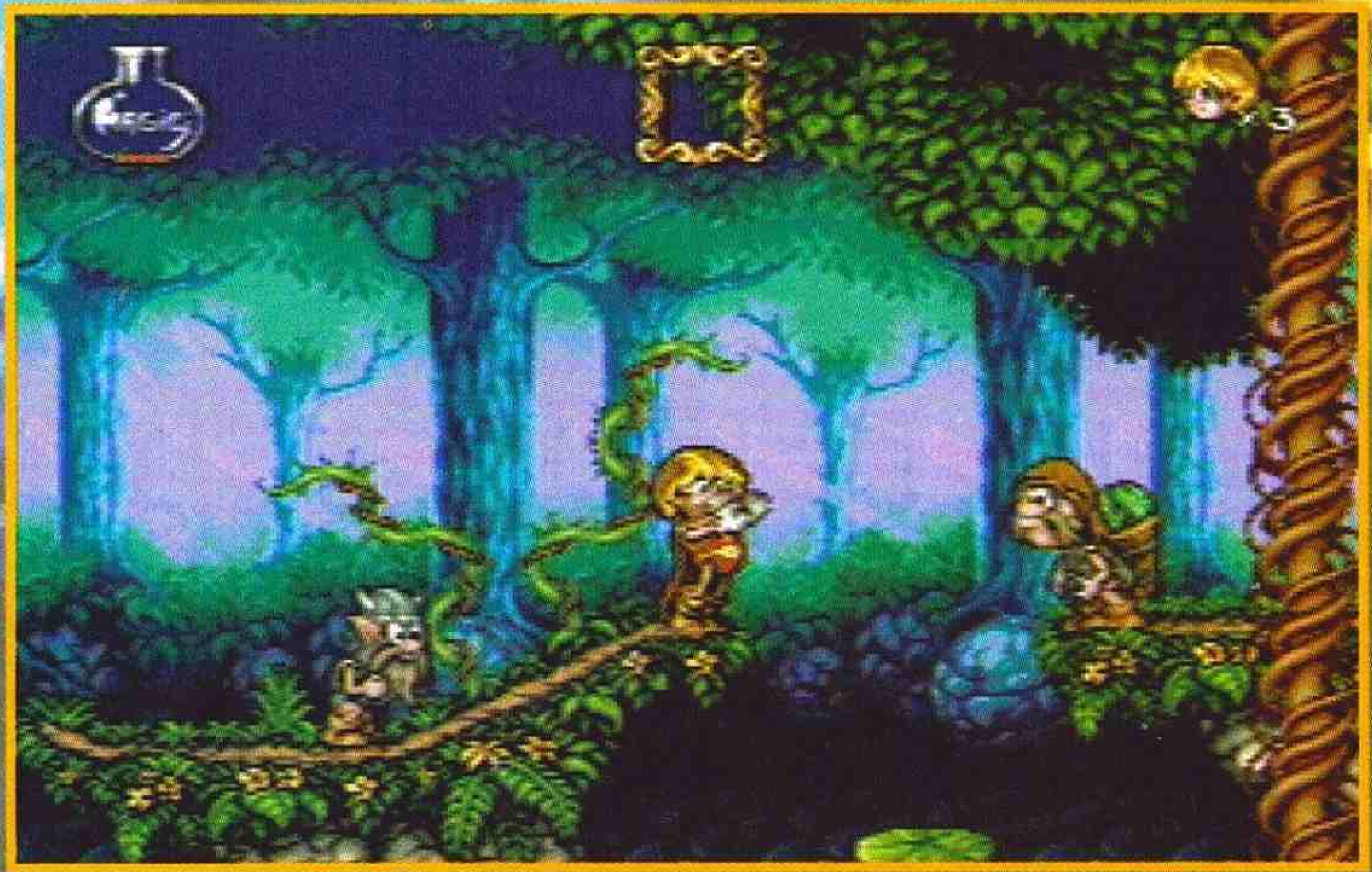
Il protagonista del gioco, Flink, sembra Charlie Brown dopo un trapianto di capelli ma è in realtà un giovane apprendista mago. E' uno dei più scarsi del suo regno tant'è che non dispone ancora neanche un incantesimo, ma conosce ormai i rudimenti delle arti mistiche. Del resto a mantenere la pace ci pensano cinque dei sei più potenti maghi del regno.

O almeno ci penserebbero, visto che il sesto, e probabilmente il più furbo, ha trovato il modo i imprigionarli in altrettanti cristalli, e di fare il bello e il cattivo (prevalentemente quest'ultimo per le sue attitudini) tempo per tutto il paese. Affrontarlo direttamente è improponibile, l'unica cosa da fare è quella di recuperare i cinque cristalli e liberare i cinque maghi.

Attraversare tutto il regno fantasy di Flink non sarà comunque facile. Si tratta di un mondo da favola ma è peggio frequentato di Quarto Oggiaro. Con il proseguire dell'avventura potrà infatti trovare indicazioni utili, ma soprattutto ingredienti e istruzioni per creare finalmente i suoi primi incantesimi.

Flink è il tipico platform dall'ambientazione fiabesca, pacifica, in cui anche i peggiori nemici sono delle creaturine quasi tenere; il tipo di gioco, insomma, che un tipo come il Raffo deve compensare con almeno un paio di partite a Mortal Kombat II.

Flink, ben lungi dallo sparare ai nemici, si limita a saltar loro in testa un paio di volte per farli fuori, o al limite a tirar loro addosso qualsiasi cosa gli capiti sotto mano, casse comprese (questo è già meno pacifico). In realtà il gioco comincia ad animarsi un poco quando si cominciano a utilizzare gli incantesimi, utili per risolvere alcuni pezzi dell'avventura come il Quick Growth (Giant Growth, Instant +3/+3) - per far crescere a



## MANUALE PRATICO DI MAGIA

Utilizzare gli incantesimi in Flink è cosa abbastanza difficile: mettetevi l'animo in pace, che per il primo paio di livelli tutto quello che potrete fare è saltare in testa agli avversari e lanciar loro addosso suppellettili. Per un buon incantesimo vi servirà anzitutto la forza per lanciarlo. Il mana... ehm scusate, deviazioni da Magic... dicevo che l'energia per gli incantesimi ve la procurate uccidendo, anzi neutralizzando, i nemici ed è quell'ampolla rossa in alto sullo schermo. Attenzione perché si tratta della stessa energia che vi serve per sopravvivere: ogni volta che venite colpiti ne perdete un po' e se l'ampolla si svuota...
Una volta trovata l'energia si tratta di trovare gli ingredienti da mescolare per creare l'incantesimo. Molti si trovano a disposizione nelle casse, ma ancora di più sono quelli trasportati nelle gerle da tizi baffuti: per rubargli l'ingrediente dovete saltargli in testa un paio di volte, cosa abbastanza difficile visto che, appena colpiti, i tizi si mettono a correre nelle direzione opposta e Flink non eccelle certo in agilità; la cosa migliore è lanciar loro addosso qualche cassa. Come se tutto questo non bastasse ci sono anche i nipotini di Kojak che vi si lanciano addosso nel tentativo di sottrarvi i pochi ingredienti fin qui trovati.
Una volta racimolati gli ingredienti dovete ancora trovare le istruzioni per combinarli: alcune pergamene sparse qua e là per il gioco vi indicheranno quali ingredienti combinare per ottenere un certo incantesimo. Una volta creatolo si tratta solo di selezionarlo e buon divertimento...

dismisura una qualsiasi delle piante del gioco e arrivare là, fino a dove mai nessun bambino grasso era giunto prima - e utili per disfarsi dei nemici più pericolosi.
Gli incantesimi non sono, purtroppo, esattamente immediati da utilizzare, leggetevi il boxettino apposito per info, ma del resto tutto il gioco ha uno sviluppo abbastanza lento. Flink è un platform abbastanza particolare, ed è distante anni luce da altri platform della stessa console come Sonic: è per certi versi più vicino a un'avventura dinamica. C'è infatti una buona interattività con gli oggetti dei fondali, si possono raccogliere diversi oggetti, e ce ne sono diversi altri da utilizzare (uno per tutti il trampolino), ci sono alcune casse chiuse da aprire con delle chiavi e gli incantesimi non sono certo tutti per combattere ma servono per il prosieguo dell'avventura. C'è insomma una discreta varietà di azioni e un minimo da pensare durante il gioco (anche se non si tratta di veri e propri rompicapo). L'altra faccia della medaglia è che in questo modo il tutto diventa un po' macchinoso.
Non lo so, probabilmente, viste le stupende foto mi aspettavo un po' troppo da questo Flink, come per tutti i giochi troppo attesi, ma mi ha un poco deluso: non l'ho trovato divertente come speravo da giocare. Come azione pura il personaggio si controlla bene, ma è un po' troppo lento, ogni tanto si ha l'impressione che i livelli non finiscano più e si sente la grossa mancanza di una password. La partita media ha infatti dei tempi abbastanza dilatati e ricominciare dai primi livelli significa, visto che si tratta di un gioco in cui non c'è solo da saltare di piattaforma in piattaforma ma anche di cercare determinati oggetti, compiere bene o male le stesse azioni.
Peccato perché sotto tutti gli altri punti di vista si tratta di un gioco fantastico. Graficamente è semplicemente straordinario: Henk "I 16 colori meglio utilizzati della storia del Megadrive" Nijborg, ha fatto un ottimo lavoro non solo come disegni e come scelta dei colori, ma anche come ambientazione. Lo stile fantasy mi è piaciuto moltissimo, tutti i personaggi sono in tema e alcuni dei grossi mostroni sono impressionanti. Si vede anche che si tratta di un platform ben studiato come schemi, c'è una discreta varietà di situazioni e, come ho già detto, si tratta di un gioco di una certa profondità: non è uno dei soliti salta e spara, ed è più adatto a chi ama giochi un po' più riflessivi. Si poteva dare di più comunque.

Stefano VF Giorgi

| MEGA DRIVE | |
|---|---|
| GRAFICA<br>+ Non ho parole<br>+ Bastano le foto però | 97 |
| SONORO<br>+ Musichetta bellina<br>- ma diventa presto invadente | 83 |
| GIOCABILITA'<br>+ Discretamente vario<br>- Troppo lento | 87 |
| LONGEVITA'<br>+ Di questo passo non lo finirete mai<br>- Mancano le password | 85 |
| PSYGNOSIS | 89 |

# NEI SOFT center LEADER DISTRIBUZIONE

## SOLO GIOCHI ORIGINALI, GARANTITI LEADER!

**ABRUZZO E MOLISE**: Computer Market - Via Trieste 79/81 - PESCARA ♦ Elettronica Abruzzese - Via L'Aquila 31/33 - PESCARA ♦ Passeri Biagio - Via Nicola Fabrizi 28 - PESCARA.

**CALABRIA**: Computer Games e Altro - Via Amirante 59 - SOVERATO (CZ) ♦ Console Point - Via Vittorio Alfieri 20 - RENDE (CS) ♦ Giocattoli Giamboi - Via Aschenez 166/B - REGGIO CALABRIA.

**CAMPANIA**: Giocattoli Lanzetta - Via Carducci 45 AVELLINO ♦ Bim Bum Bam - Corso Aldo Moro 111 - Aversa (CE)♦ New Media - Via Ferrarecce 7 - CASERTA ♦ Books & Movies - Via Merliani 112/Bis - NAPOLI ♦ Capri Graphic - Via Listrieri 17 - CAPRI (NA) ♦ Computermania - Via Consalvo Carelli 35 - NAPOLI ♦ Data Office - Via Roma 5/7 - SAN SEBASTIANO AL VESUVIO (NA) ♦ Fantasy - Via delle Repubbliche Marinare 444 - BARRA (NA) ♦ Informatica Esse - Via Libertà 258 - PORTICI (NA) ♦ La Camera Oscura - Via P. Castellino 22 - NAPOLI ♦ La Casa del Giocattolo - Via. A. Ranieri 60 - NAPOLI ♦ M.F.C. Quaglia - Via Calata San Marco 11 - NAPOLI ♦ Migliardini Umberto - Via S.Anna dei Lombardi 35 - Largo Monteoliveto 7 - NAPOLI ♦ Computer Service - Via L. Da Vinci 91/93 - SCAFATI (SA) ♦ New Computer Market - Corso Garibaldi 65 - SALERNO.

**EMILIA ROMAGNA**: Cartoleria Portanova - Via Portanova 18/A - BOLOGNA ♦ Compagnia Italiana Computer - Via Emilia Ponente 56 - BOLOGNA ♦ E.C.S. Via Casarini 3/C - BOLOGNA ♦ Grande Emporio Sterlino - Via Murri 75/A - Via Lombardi 43 - BOLOGNA ♦ Grande Emporio Sterlino - Via S.Stefano 30/2 - Via Indipendenza 66 - BOLOGNA ♦ Morini & Federici - Via Marconi 28/C - BOLOGNA ♦ Business Point - Via C. Mayer 85 - FERRARA ♦ Soft Gallery - Via Mortara 60/B - FERRARA ♦ Compagnia Italiana Computer - Viale Europa 19 - CESENA (FO) ♦ Computer Video Center - Via Campo di Marte 122 - FORLI' ♦ Neri Punto Games - Piazzale Vittoria 13 - Forlì ♦ Compagnia Italiana Computer - Via Bellinzona 49 - MODENA ♦ Microinformatica - Piazza M. Partigiani 31 - Via Adda 49 - SASSUOLO (MO) ♦ Orsa Maggiore - Centro Comm. I Portali Piazza Matteotti 20 - MODENA ♦ Zanichelli - Via Saffi 78/B - PARMA ♦ Zeta Informatica - Via E. Lepido 6 - PARMA ♦ Delta Computer - Via Martiri della Resistenza 15/G - PIACENZA ♦ Electronic Fun - Corso V. Emanuele 142 (Gall. Politeama) - PIACENZA ♦ Zuccherelli Benvenuto - Via Cavour 74 - RAVENNA ♦ Computer Line - Via S.Rocco 10/C - Via J.F.Kennedy 15/T - REGGIO EMILIA.

**FRIULI VENEZIA GIULIA**: Elcom Shop - Viale S. Marco 7 - MONFALCONE (GO) ♦ SME - Via Udine 28 - ZOPPOLA (PN) ♦ CTI - Via Pascoli 4 -TRIESTE ♦ Guerra Computer - Via Fonderia 5/A - TRIESTE ♦ Videolandgames - Via Rismondo 4 - TRIESTE ♦ Mofert 5 - Via Leopardi 24/A - UDINE.

**LIGURIA**: ABM Computers - Piazza de Ferrari 2 - GENOVA ♦ Foto Mauro - Via T.M. Canepari 183/R - Rivarolo (GE) ♦ Il Balilla - Via F.Aprile 112/R - GENOVA ♦ Massa Agostino - Via Camozzini 17/18/R - GENOVA VOLTRI ♦ Paglialunga - Vico Liceti 6 -RAPALLO (GE) ♦ PlayTime - Via Gramsci 3/5/7/R - GENOVA ♦ Scabini Giocattoli - Via C.Reta 7/R - BOLZANETO (GE) ♦ Centro Hi-Fi Video - Via della Repubblica 38 - SANREMO (IM) ♦ Office & Games - Piazza Bianchi 9 -IMPERIA ♦ Athena Informatica - Via Carissimo e Crotti 16/R - SAVONA ♦ Celesia Enza - Via Garibaldi 144 - LOANO (SV).

**LAZIO**: Giglio Luigi - Via Vitruvio 282 - FORMIA (LT) ♦ Key Bit Elettronica - Via Cialdini 8/10 - LATINA ♦ Aricò Giovanni - Via Magna Grecia 71 - ROMA ♦ Baby Center - Via Ugo Ojetti 247 - Roma ♦ Baby Sogno - Via Tiburtina 614/A/B/C - ROMA ♦ Campa Adolfo - Via Prenestina 426 - ROMA ♦ Computer School 2000 - Via Mura dei Francesi 99/101 - CIAMPINO (RM) ♦ Computer Time - Via Col di Lana 11/15 - CIAMPINO (RM) ♦ Garzoli Luciano - Via Val di Sangro 25 - ROMA ♦ GiGi Watch - Viale Ippocrate 25 - Via Napoleone III 93 - ROMA ♦ L'Angolo del Computer - Via Case Nuove 3 - Civitavecchia (RM) ♦ La Chioccia - Viale Marconi 277 - ROMA ♦ M.Electronic - c/o Centro Commerciale I Granai - ROMA ♦ Messaggerie Musicali - Via del Corso 122/123 - ROMA ♦ Metro Import - Via Donatello 37 - ROMA ♦ Odis - Piazza Pontelungo 3 - S.Maria Ausiliatrice 23 - ROMA ♦ Pergioco - Via degli Scipioni 109/111 - ROMA ♦ Styl House 2000 - Via P. Maffi 28/32 - ROMA ♦ Take Away - Via Tripolitana 164 - ROMA.

**LOMBARDIA**: Megabyte 2 - Via Scuri 4 -BERGAMO ♦ Tintori - Via Broseta 1 -BERGAMO ♦ Dimensione Ufficio - Via A. Papa 4 - BRESCIA ♦ Master - Via Corsica 205 -BRESCIA ♦ Megabyte - Via Castello 1 - DESENZANO (BS) ♦ Megabyte - Corso Magenta 32/B - BRESCIA ♦ Lago - Via Benzi 18 - COMO ♦ VideoIsland - Via Morazzone 15 - COMO ♦ Reporter - Corso Garibaldi 25 - CREMONA ♦ Fumagalli - Via Cairoli 48 - LECCO ♦ Megabyte 4 - Via Calvi 95 -MANTOVA ♦ Arivivis - Piazza I Maggio 13 - CORSICO (MI) ♦ Bit 84 - Via Italia 4 - MONZA (MI) ♦ Computer Videogiochi - Via F. De Sanctis 33/35 - MILANO ♦ B.C.S. - Via Montegani 11 - MILANO ♦ Crazy Video - Via Dante 165 - SESTO SAN GIOVANNI (MI) ♦ Easy Software - Viale Gramsci 48 - SESTO SAN GIOVANNI (MI) ♦ Elettrodata - Via Capponi 5 -MILANO ♦ Grazzini - Via M.Macchi 29 - Via Pitagora 4 - Viale Romolo 9 -MILANO ♦ Homic Shop - Piazza de Angeli 3 -MILANO ♦ Joystick Fun - Via Bruzzesi 7 -MILANO ♦ Marcucci - Via F.lli Bronzetti 37 -MILANO ♦ MG Shop - Via Montenero 12 -MILANO ♦ New Game - Corso Garibaldi 198 - LEGNANO (MI) ♦ Newel - Via Mac Mahon 75 - MILANO ♦ Niki Show-room - Via Tavazzano 14 - MILANO ♦ Pergioco - Via S. Prospero 1 (Cordusio) - Via Aldrovandi (Lima) - MILANO ♦ Rivola - Via Vitruvio 43 - Via Mauro Macchi 26 (MI) ♦ Supergames - Via Vitruvio 37 - MILANO ♦ TC Centro - Largo Corsia dei Servi 11 - MILANO ♦ Virgin Megastore - Piazza Duomo 8 - MILANO ♦ Virtuali - Via Rasori 8 - MILANO ♦ Computer Service - Galleria Manzoni 18/20 - PAVIA ♦ SW Computer - Centro Comm. Minerva - Via C. Battisti 42 - PAVIA ♦ Senna Gianfranco - Via Calchi 5 - PAVIA ♦ MIPS Computer - Via Rivolta 22 - MORBEGNO (SO) ♦ Almos - Via del Cairo 26 - VARESE ♦ Floppy - Via Morazzone 2 - Via Carrobbio 13 - VARESE ♦ Elledue - Via Sanvito Silvestro 55 - Via Giusti 16 - VARESE.

**MARCHE**: Compagnia Italiana Computer - Via De Gasperi 78 - ANCONA ♦ Giocatre - Via Martiri della Resistenza 12 - Via Marsala 10 - ANCONA ♦ Triozon Informatica - Via N.Buozzi 16 - PORTO SAN GIORGIO (AP) ♦ Zerouno Computer - Via Ulpiani 2 - S.BENEDETTO DEL TRONTO (AP) ♦ Berdini Ezio - Via Silvio Pellico - CIVITANOVA MARCHE (MC) ♦ Personal Computer - Via Ponichielli 2 - PESARO.

**PIEMONTE**: Rossi Computers - Corso Nizza 42 - CUNEO ♦ Alex Computer - C.Comm. Le Gru Via Crea 10 GRUGLIASCO (TO) - Corso Francia 333/4 - Via Tripoli 179/B - TORINO ♦ Computer Work - Via Rivoli 38/A - ORBASSANO (TO) ♦ Computing News - Via Marco Polo 40/E - TORINO ♦ HiFi Club - Corso Francia 29/C - COLLEGNO (TO) ♦ Marchisio - Via Pollenzo 6 - TORINO ♦ Play Game Shop - Via Carlo Alberto 39/A - TORINO ♦ Queen Computer Shop - Corso Dante 2 - TORINO ♦ Softel - Via Nizza 45 - TORINO ♦ TV Mirafiori - Corso Unione Sovietica 381/C - TORINO ♦ Elettronica - Via Scalise 5 - VERCELLI ♦ Hobbyland - Via Bertodano 1 - BIELLA (VC).

**PUGLIA**: Computer Shop - Via G.Carli 17 - BARLETTA (BA) ♦ Di Matteo Elettronica - Via C. Pisacane 11/15 - BARLETTA (BA) ♦ Regno dei Bimbi - Via Einaudi 17 - BARI ♦ Williams Computer - Viale Unità d'Italia 79 - BARI ♦ Videomania - Viale Università 61 - LECCE.

**SARDEGNA**: Computer House - Via Cavalcanti 7 - CAGLIARI ♦ Computer Shop - Via Oristano 12 - CAGLIARI ♦ Computers Point - Via Cavaro 21/B/C - CAGLIARI ♦ Grishenko - Piazza Azuni 12 - SASSARI.

**SICILIA**: Azeta - Via Canfora 140 - CATANIA ♦ CDMP - Via Amantea 53 - CATANIA ♦ Prisma Computer - Via Canfora 122/124 -CATANIA ♦ Nuova Dimensione - Viale S. Martino 264 - Viale Regina Elena 143 - MESSINA ♦ Basic - Via Sammartino 32 - PALERMO ♦ Elektromarket Livorsi - Via Messina Marine 533/B - PALERMO ♦ Home Computer - Viale delle Alpi 50/E - PALERMO ♦ Home Computer - Via Galvani 29 - RAGUSA.

**TOSCANA**: Calamai Tekno - Via dei Cimatori 17/R - FIRENZE ♦ Compagnia Italiana Computer - Viale Don Minzoni 31/A - FIRENZE ♦ Elettronica Centostelle - Via Centostelle 5/A - FIRENZE ♦ La Città dei Ragazzi - Via Dè Tacchinardi 2 - FIRENZE ♦ Punto Soft - Via Torcicoda 1/R - FIRENZE ♦ Punto Soft 3 - Viale Guidoni 77/B - FIRENZE ♦ Computer Service - Via dell'Unione 7 - GROSSETO ♦ Eta Beta - Via San Francesco 30 - LIVORNO ♦ Futura 2 - Via L.Cambini 19 - LIVORNO ♦ Multimedia - Corso Matteotti 48 - CECINA (LI) ♦ Cipolla Antonio - Via Vittorio Veneto 26 - LUCCA ♦ Il Computer - Viale Colombo 216 - LIDO DI CAMAIORE (LU) ♦ Floating Point - Galleria L.da Vinci 32 - MASSA CARRARA ♦ Idea Soft - Via Vespucci 98 - PISA ♦ Matex - Via Saffi 33 - PONTEDERA (PI) ♦ Tecninovas Computer - Piazza Guerrazzi 19/21 - PISA.

**TRENTINO ALTO ADIGE**: Computer Point - Via Rovigo 22/A - BOLZANO ♦ Cronst - Via Galileo Galilei 25 - TRENTO ♦ Music Center - Via Bolzano 39 - GARDOLO (TN).

**UMBRIA**: Casa del Giocattolo - Viale Umbria - BASTIA UMBRA (PG) ♦ Ciem Minuti - Via Pievaiola 166 - SAN SISTO (PG) ♦ Compagnia Italiana Computer - Via M. Angeloni 68 - PERUGIA ♦ Eta Beta Computer - Piazza San Domenico - FOLIGNO (PG) ♦ Cuini Chiara - Corso Cavour 281 - ORVIETO (TR).

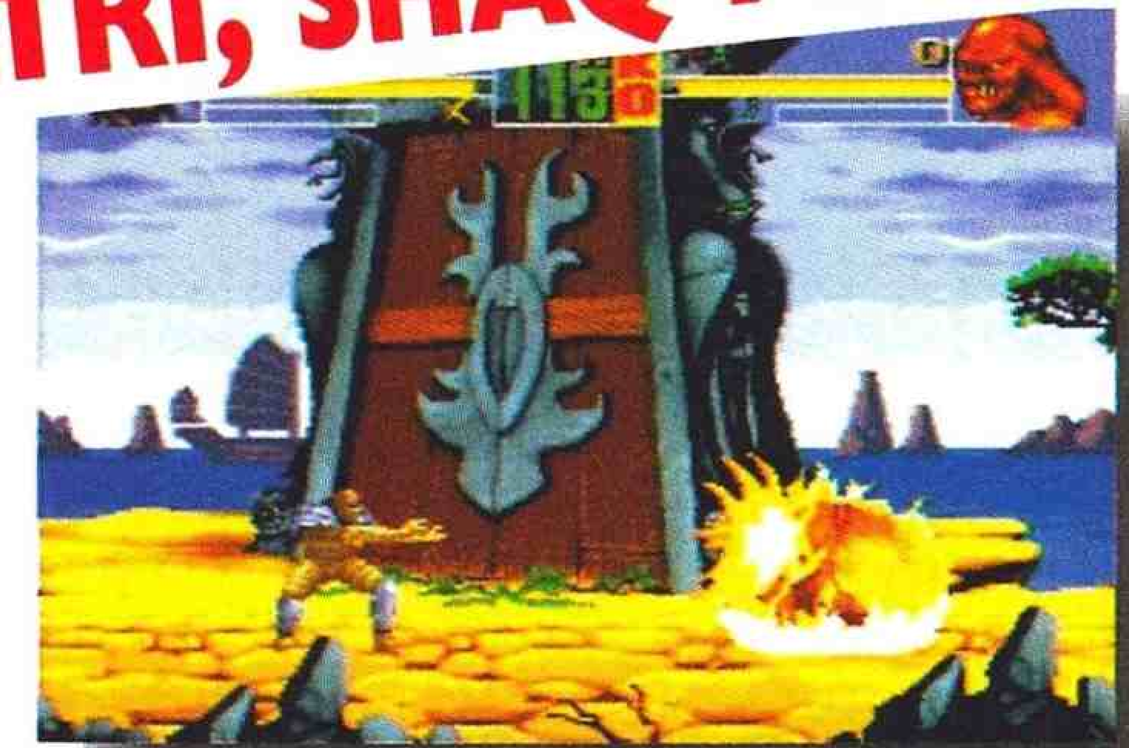
**VENETO**: Compumania - Via C.Leoni 32 - PADOVA ♦ Computer Shop - c/o Centro Giotto - Via Venezia 61 - PADOVA ♦ OTC Computers- Via Europa 2 - GALLIERA VENETA (PD) ♦ OTC Informatica - Via Sorio 102/A - PADOVA ♦ Testi Giocattoli - Via Santa Lucia 13 -PADOVA ♦ Armonia Computers - Via Conegliano 74 - SUSEGANA (TV) ♦ Guerra Computer - Piazza S.Trentin 6 -TREVISO ♦ SME - Via Conegliano 59 - SUSEGANA (TV) ♦ Adria Model - Via Pratiguri 29 - PORTOGRUARO (VE) ♦ Guerra Computer - Via Battisti 53 - SAN DONA' DI PIAVE (VE) ♦ Guerra Egidio - Via Bissuola 20/A - MESTRE (VE) ♦ R.Caputo - Piazza San Marco 5193 - VENEZIA ♦ Sartorello - Via Duca d'Aosta 4 - CEGGIA (VE) ♦ Sartorello - Via Venezia 8 -PORTOGRUARO (VE) ♦ SME - Via Orsato 5 - MARGHERA (VE) ♦ SME - Via Torino 101 - MESTRE (VE) ♦ Compugames - Corso Cavour 5/A - VERONA ♦ Guerra Computer - Vicolo Volto S.Lucia 6 - VERONA ♦ Megabyte 3 - Via XX Settembre 18 - VERONA ♦ Power Media - Piazza San Tommaso 10/11 - VERONA ♦ Gruppo A.F. - c/o Centro Commerciale Le Piramidi Via Pola 20 - TORRI DI QUARTESOLO (VI) ♦ OTC Computers - Via Folgore 24 - VICENZA ♦ OTC Computers - Via Garibaldi 16 -BASSANO DEL GRAPPA (VI).

LEADER DISTRIBUZIONE S.p.A. - VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO (VA) - TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

## LA PIU' VELOCE, LA PIU' FLUIDA ANIMAZIONE MAI VISTA FINO AD OGGI

## DIMENTICA TUTTI GLI ALTRI, SHAQ-FU TI ASPETTA!



SHAQUIL O'NEAL TI INVITA ALL'ULTIMA SFIDA CONTRO 11 SUPER - ESPERTI (8 NELLA VERSIONE SNES) DI ARTI MARZIALI CHE TI SORPRENDERANNO CON TECNICHE DI LOTTA INEDITE.

LEADER DISTRIBUZIONE

E' UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SPA - 21045 GAZZADA SCHIANNO/VA - TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890

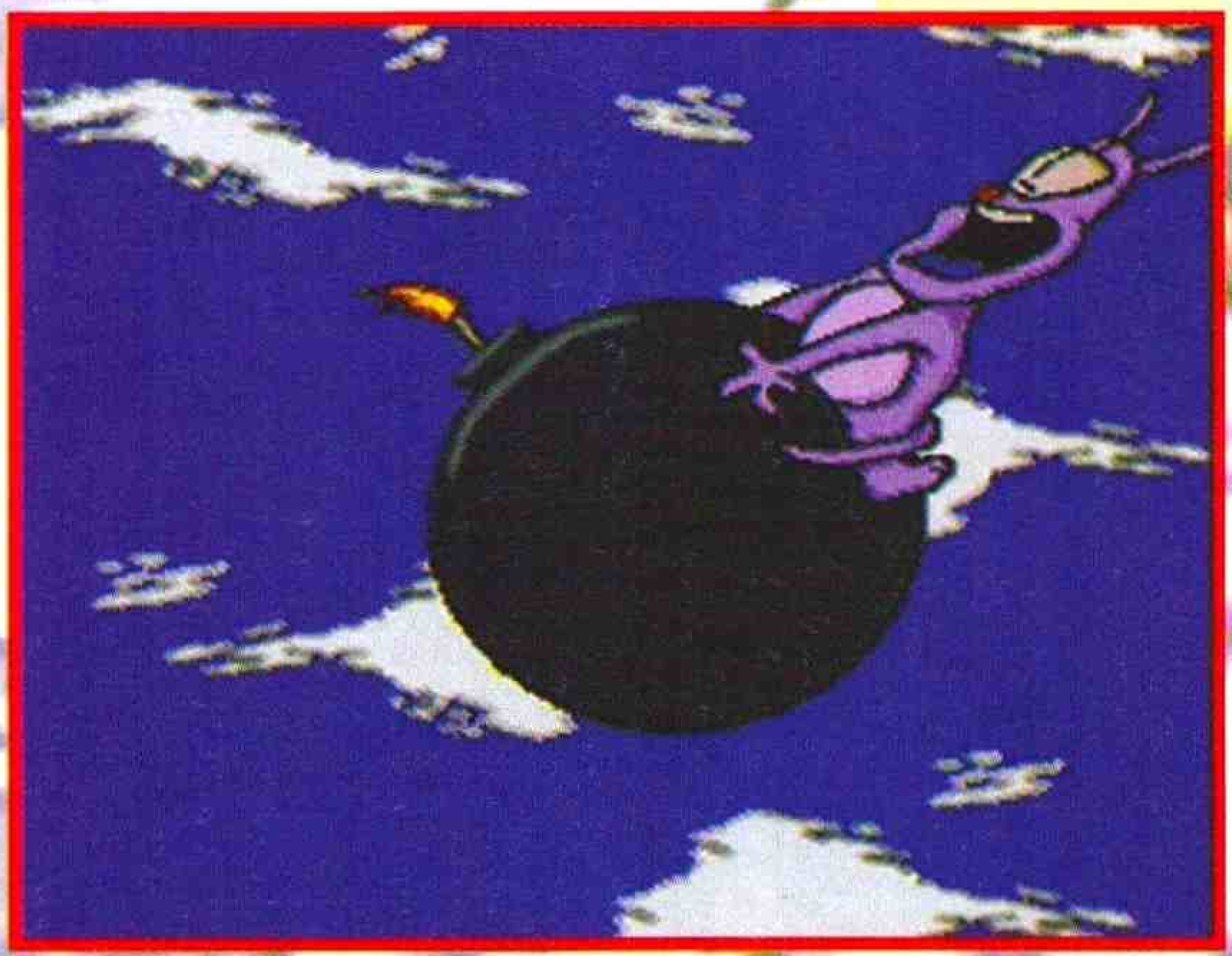
# Eek! The Cat

83

| | |
|---|---|
| GIOCATORI | 1 |
| LIVELLI | - |
| LIVELLI DI DIFFICOLTÀ' | 1 |

**Uhm, vediamo un po', chi si ricorda di Sleepwalker? Nessuno? Ma andiamo, quel gioco della Ocean che uscì ormai poco meno di un anno fa su Amiga e su CD 32... Continuate a non ricordare eh?**

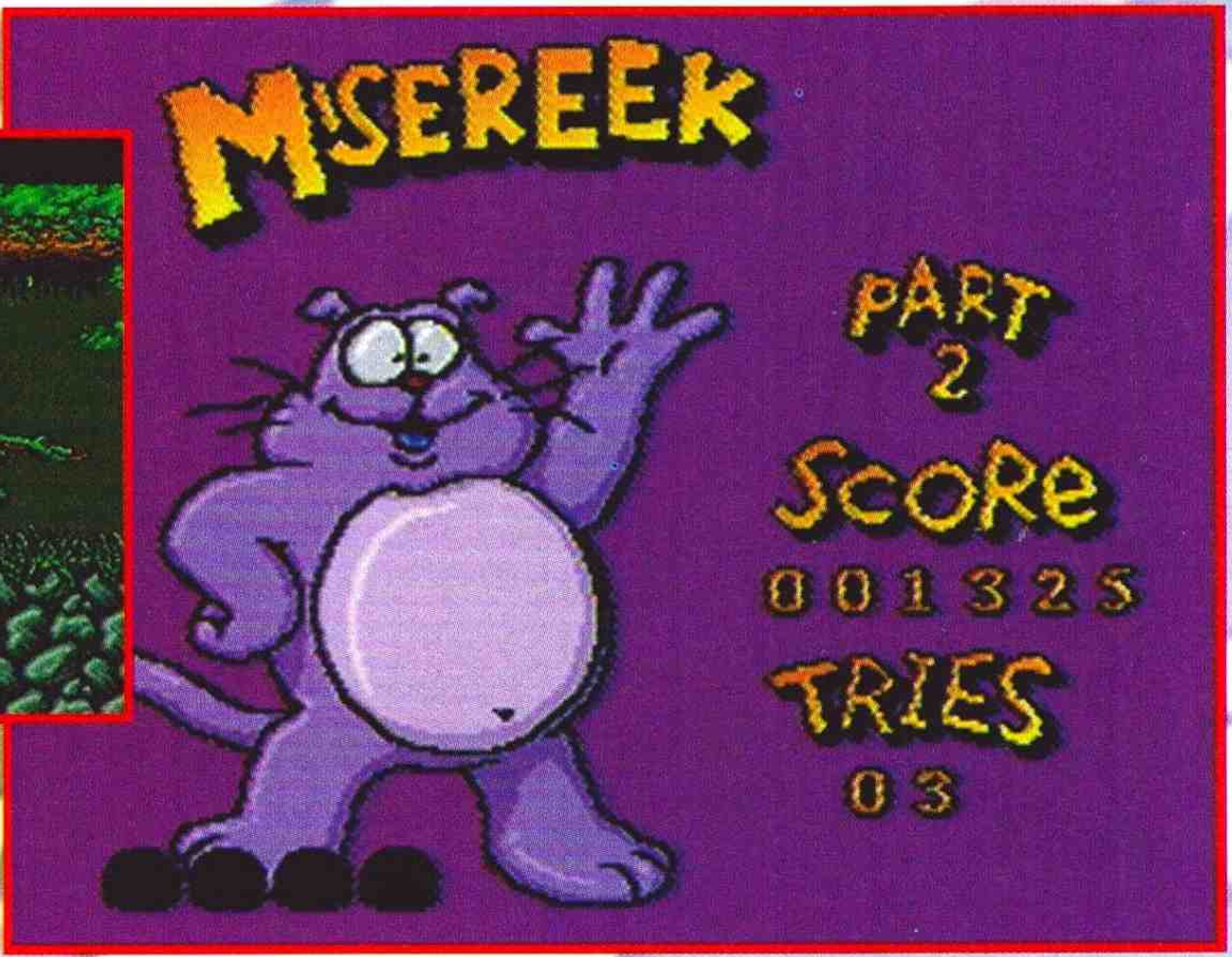
Comunque sia, può sembrare strano ma dietro un nome e degli sprite diversi, si cela proprio lo stesso gioco.
Comunque, dato che avete detto che non ve lo ricordate, mi tocca descrivervi tutto dall'inizio. Allora, lasciamo perdere la storia che non ho nessuna voglia di inventarla, soprattutto perché sono stanco, e poi anche perché di Sleepwalker ne ho piene le tasche; vi basti sapere quindi, che in questo gioco i due sprite principali sono un'amabile e anziana signora e il suo gatto, grasso come il mio cane.
Ora che mi ci fate pensare, però, ieri al supermercato ho notato che le varietà di cibo per gatti sono aumentate notevolmente dall'ultima volta che ci sono stato; ok, sono d'accordo, al supermercato non ci vado ormai da quasi sei anni, ma non mi sembra questo un motivo plausibile per incrementare così notevolmente (e per di più a mia insaputa) la quantità e la varietà dei cibi per gatti.
Ma andiamo, mi sapete per caso dire cosa può interessare al gatto se nella scatola di latta che gli si svuota nella ciotola non ci sono grassi aggiunti? Oppure ancora se il salmone è affumicato o in salamoia? Lo credo poi che i gatti ingrassano: continuano a mangiare dalla depressione.
Comunque sia, lo sprite principale di questo gioco è proprio un grassoccio gatto viola. Ma dopotutto questo è un simpatico giochino che non ha nessuna intenzione di avvicinarsi alla realtà, quindi il anche se lo sprite principale è viola mi va bene lo stesso...
Ad ogni modo passiamo alla descrizione di quello che dovrete fare, altrimenti qui ci stiamo tutta la pagina: allora, voi impersonate il gatto più sfigato del mondo che, dopo essersi svegliato e aver visto la propria avvenente padroncina (dirle che ha novant'anni per gamba vuol dire farla arrossire per i complimenti...) alzarsi dal



letto in uno stato che è un misto tra il sonnambulismo e il coma irreversibile, si è messo in testa che la povera nonnina doveva essere protetta; senza però pensare (che sbadatone) che a dirigerlo sarete voi.
Tagliando corto, c'è questa vecchia in sottana che si diverte a sonnambulare in giro per mezzo

mondo e voi dovete andarle dietro cercando di non farla cadere in qualche burrone o evitando che si faccia del male capitando tra le grinfie di qualche animale feroce. Il gioco consiste quindi nel correre in giro prendendosi tutti i pericoli che altrimenti si prenderebbe la vostra padrona... Divertente no? Beh, se devo essere sincero, il gioco mi ha dato un po' sui nervi, comunque, dato che a qualcuno qui in redazione piace, forse sono solo io che non amo farmi sbranare e farmi passare sulla schiena mentre faccio da collegamento tra due burroni.
In effetti se non fosse per questo piccolo particolare questo titolo non sarebbe neanche così malvagio; dopotutto la parte grafica è molto buona, caratterizzata da sprite ben definiti e da scenari curati e colorati veramente bene.
Per non parlare delle animazioni del gatto in questione... Veramente da non perdere. La parte sonora, invece, non mi ha sconvolto più di tanto; certo, c'è qualche urletto qua e là, ma le musiche non mi sono piaciute molto, così come gli effetti sonori in generale... Comunque ci sono, il che è già qualcosa.E ora arriviamo alla giocabilità: ho trovato Eek the Cat estremamente giocabile ma un po' troppo poco coinvolgente - per quanto innovativo - come concept; a riprova della mia tesi sta il fatto che io non mi sono divertito affatto (non posso però fare a meno di ricordare TMB mentre si sbracciava - con Sleepwalker - per salvare il dolce padroncino)... Un giudizio personale, in ogni caso: penso che molti potrebbero trovare questo titolo piuttosto interessante (come del resto metà della redazione)...

Raffaele Sogni




**SUPER NES**

| | |
|---|---|
| **GRAFICA**<br>+ Belli i fondali.<br>+ Spassose le animazioni. | **92** |
| **SONORO**<br>+ Tutto nella norma | **85** |
| **GIOCABILITA'**<br>- Personalmente non mi sono divertito.<br>+ Ma sono un ragazzo un po' strano. | **79** |
| **LONGEVITÀ'**<br>+ La voglia di vedere livelli nuovi è tanta.<br>- Ma non so se basterà | **80** |
| **SONY** | **83** |

E' IN EDICOLA IL NUMERO DI NOVEMBRE DI

THE GAMES machine

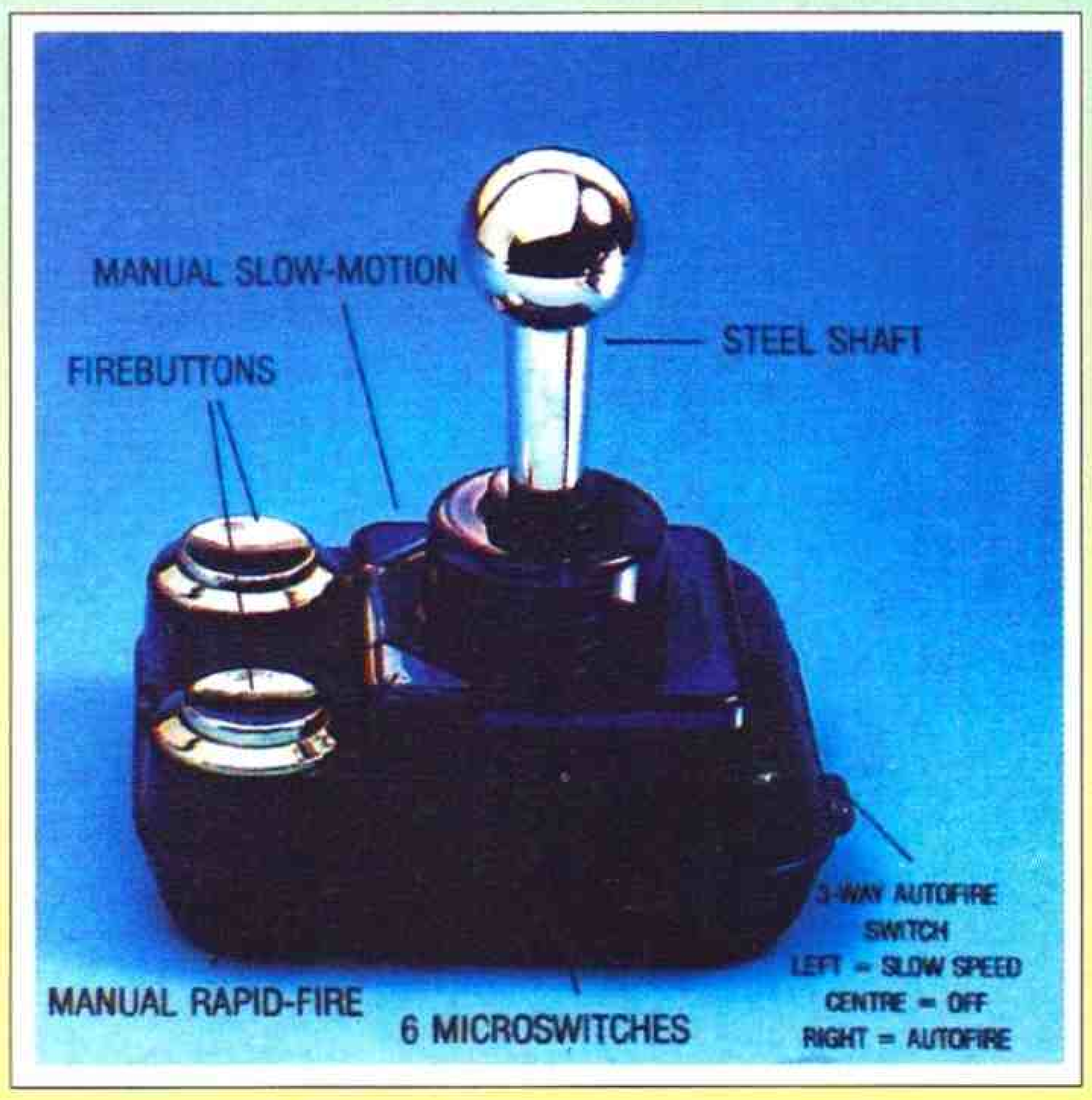
TUTTE LE NOVITA'
PER IL MONDO PC E AMIGA

# Alpha-ray

# Delta-Ray

# Tornado

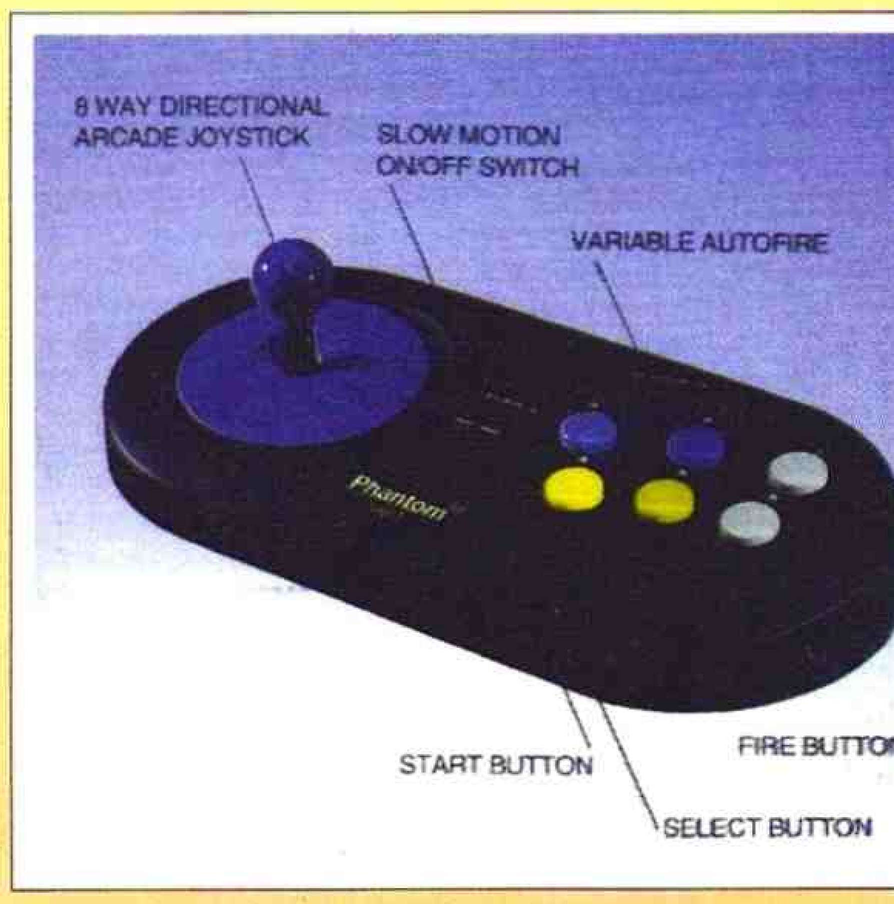
Logic 3




# Quatro

# LogiPad

# FreeWheel




# Phantom

Accessori per Consolle SEGA - NINTENDO - PERSONAL COMPUTER - AMIGA

**I prodotti Logic 3 sono importati e distribuiti in esclusiva da:**

**Teknos Trading** S.O.S.
Importazione e distribuzione video giochi

Sede Centrale: 18100 IMPERIA - Via Amendola, 47 - Tel. 0183/29.91.91 Fax 0183/29.07.72
Sede per Lombardia: 20100 MILANO - Via P.L. da Palestrina, 10 - Tel. 02/67.05.265 Fax 02/66.98.69.48

TUTTI I MARCHI RIPORTATI APPARTENGONO AI RISPETTIVI PROPRIETARI

**91**

| | |
|---|---|
| GIOCATORI | 1 |
| LIVELLI | 120 |
| LIVELLI DI DIFFICOLTA' | - |

## Oh, no! Sono tornati!

Ok, ok, mi sembra inutile snocciolarvi mezza recensione di lodi su questo grande classico della Psygnosis. Tanto probabilmente saprete che Lemmings è uno dei titoli, in assoluto, di maggiore successo nella storia dei videogiochi, una di quelle idee, semplici ma geniali, che inaugurano generi e influenzano il mercato. Lemmings II è poi un seguito praticamente perfetto al successo del primo, ma procediamo con la domanda di rito: cos'è un Lemming?

Il Lemming è una simpatico e tenerissimo roditore, purtroppo è anche una delle creature più stupide, autolesionistiche e apatiche di questa Terra: se un gruppo di Lemming si sta dirigendo verso un burrone, un fiume, un muro di fiamme, gli amici del Raffo (sempre lui, il noto frequentatore di ambienti malavitosi milanesi) e tutto quanto possa significare per loro morte certa, beh, continueranno ad avanzare come se nulla fosse. Lo scopo del gioco, come avrete già intuito, è semplicissimo: si tratta di salvare il maggior numero di roditori possibili attraverso intricatissimi livelli pieni di trappole, precipizi e altre calamità naturali o meno.

Sì, perché i Lemmings del gioco Psygnosis, per essere apatici, sono delle creaturine piene di risorse e abilità nascoste. Anche se tendenzialmente loro non farebbero che muoversi in linea retta, dietro precisi ordini un Lemming può costruire ponti, scavare tunnel, fare l'escavatore, etc., in modo da permettere ai Lemming che seguono a breve distanza di evitare questo o quell'ostacolo.

Il concetto di Lemmings II è rimasto assolutamente invariato rispetto al primo gioco, la variazione più evidente sono però la quantità di azioni che i Lemming possono compiere. Questa volta, infatti, i simpatici roditori sono divisi in dodici tribù, ognuna con le proprie particolari specializzazioni, per un totale di una cinquantina di diverse azioni (per un assaggio date un'occhiata all'apposito box). Ovviamente ogni livello avrà un numero limitato di azioni - le solite otto -, ma in questo modo si è sicuri di trovare sempre qualcosa di nuovo, a mano a mano che si procede, non solo nella struttura dei livelli.

Un altro miglioramento significativo è la maggiore varietà dei fondali e la maggiore interattività. Le dodici tribù sono divise in altrettante, diverse, ambientazioni. Ci sono Lemming da spiaggia, polari, spaziali, medievali, egiziani, sportivi, delle caverne, delle ombre e quelli classici. Ogni tribù è alle prese con problemi di diverso tipo e ha diverse specializzazioni per risolverli. Ma, come dicevo, è migliorata anche l'interattività: adesso alcuni Lemming - quello che vola col jetpack, quello che gira come una trottola - possono essere guidati direttamente dal giocatore tramite un piccolo ventilatore che li spin-

gerà nella direzione voluta (più o meno). Nei vari livelli si trovano ogni tanto alcuni oggetti, come il canone spara-Lemming, che può essere regolato dal giocatore per stabilire (sempre più o meno) dove questi verranno sparati.
Come si vede la varietà di gioco è enormemente aumentata rispetto al primo episodio, che forse difettava un attimino proprio per la monotonia dei suoi livelli sempre un po' uguali: con Lemmings II ci si spreme altrettanto le meningi, ma ci si diverte di più con un numero di possibilità fortemente aumentato. Così come ci sono un maggior numero di azioni sono anche aumentate le animazioni dei piccoli Lemming: piccoli quanto simpaticissimi nei loro buffi tentativi di rendersi utili. Per il resto è rimasto invariato il fascino del primo gioco: la ricerca di una combinazione di azioni che possa portare in salvo i Lemming e la necessità di pensare molto in fretta, prima che calamità di vario tipo si abbattano sui piccoli animaletti. Velocità e intuizione sono il segreto del successo per questo Lemmings II che rappresenta un seguito ideale al primo episodio.
Per quanto riguarda la realizzazione tecnica la grafica, lievemente scaduta dalle versioni su computer, è però leggermente più grande, mentre il sonoro fa il proprio dovere e poco più. Il controllo da joypad risulta scomodo solo all'inizio, basta farci la mano e si viaggia abbastanza bene. C'è però da dire che la conversione ha preso un po' di tempo (più di un anno e mezzo), quindi il gioco non costituisce più una novità ed è difficile che non si abbia avuto la possibilità di provarlo su qualche computer (la mia è un'opinione abbastanza parziale da chi ha la possibilità di giocare spesso su diverse macchine, badate).
Questa è l'unica pecca, perché Lemmings 2 è davvero un gran gioco, l'ideale per divertire sia genitori che figli.

Stefano Giorgi

## DA GRANDE FARO' L'ASTRONAUTA

Gommista e idraulico, si farebbe prima a dire cosa non possono fare questi poliedrici animaletti, ma eccovi di seguito una breve lista delle loro abilità:

PALLONCINO
TAPPETO VOLANTE
JET PACK
TROTTOLA
SURF
PARACADUTE
DELTAPLANO
ALI DI ICARO
SPADACCINO
SMAZZATORE
SCAVATORE
DISTRUTTORE
MINATORE
VANGATORE
SALTATORE
LASER
LANCIAFIAMME
SUICIDA
DINAMITARDO
RIEMPITORE
COSTRUTTORE
GIARDINIERE
MURATORE
PIATTAFORMISTA
SABBIATORE
INCOLLATORE
ARCIERE
LANCIATORE
BAZOOKA
GIAVELLOTTO
MORTAIO
LANCIARAMPINI
SALTATORE
CAMMINATORE
CORRIDORE
SALTELLATORE
PATTINATORE
CANOTTIERE
NUOTATORE
SCHETTINATORE
ARRAMPICATORE
SCIATORE
SALTATORE CON L'ASTA
TUFFATORE
SCIVOLATORE
SCALATORE
ACROBATA
MUSICISTA
LEVITATORE
BLOCCATORE
SUPERLEMMING

| MEGA DRIVE | |
|---|---|
| GRAFICA<br>+Spettacolari le animazioni dei Lemming | 87 |
| SONORO<br>-Penoso lo stacchetto iniziale<br>+Ok gli effetti sonori dei Lemming | 83 |
| GIOCABILITA'<br>+E' il tipo di gioco che ti cattura e non ti lascia più | 94 |
| LONGEVITA'<br>+120 livelli e qualcosa di nuovo ad ogni passo | 93 |
| PSYGNOSIS/SONY | 91 |

DISTRIBUTORE 3DO JAPAN - USA

# FUTURE GAMES

**SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA!!!**

**PUNTO VENDITA:**

**20131 MILANO - VIALE LOMBARDIA, 25 (a 100 mt. da MM Piola)**

**☎ 2360120**

## welcome to the next level

**DISPONIBILI CARTONI MANGA GIAPPONESI**

FIFA SOCCER (3DO)

**Prossimamente sui vostri schermi**

SUPER STREET FIGHTER II X (3DO)

NEED FOR SPEED (3DO)

VIRTUA FIGHTER (SATURN)

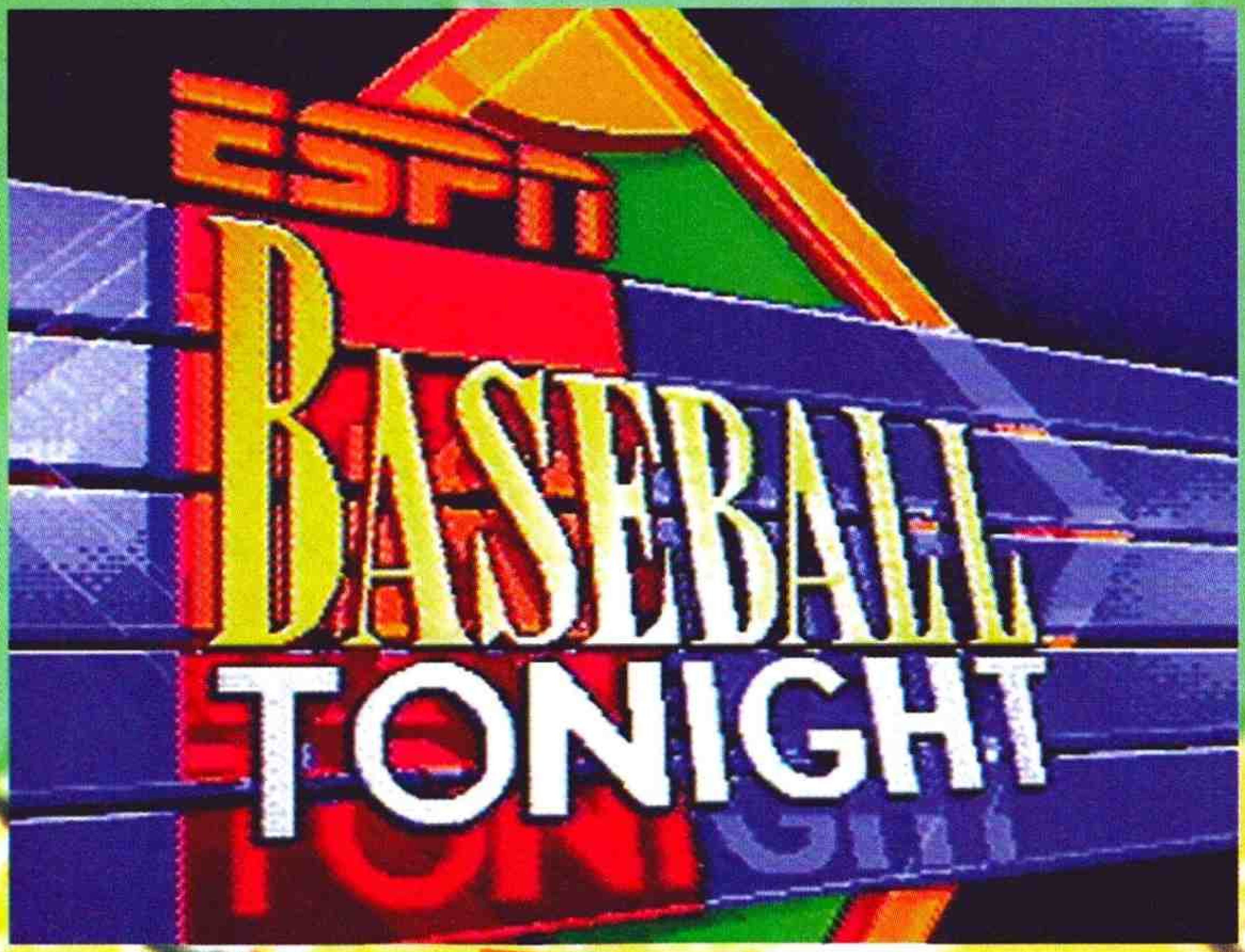
EARTHWORLD JIM (Megadrive / Super Nes)

*Tutti i marchi e i logotipi riportati appartengono ai legittimi proprietari.*

78

| | |
|---|---|
| Giocatori | 1 - 2 |
| Livelli | - |
| Livelli di difficoltà | - |

**Palla pallina, dove sei stata, dalla nonnina, cosa ti ha dato, TANTE MAZZATE!**




Il baseball è rinomato per non essere uno sport violento, ma io sono qui per dimostrarvi il contrario. Dovete sapere, miei cari lettori, che il baseball è invece uno tra gli sport più cruenti che la mente umana abbia mai concepito, ed è da notare che per quanto le persone che pratichino questo sport non riescano quasi mai a farsi del male, le palline e le mazze in legno subiscono dei traumi non indifferenti, ma ai più tutto ciò non importa. Ora sono qui in veste di portavoce ufficiale di questi poveri attrezzi sportivi che da anni subiscono le angherie più truci, senza che nessuno si sia mai realmente interessato al loro destino. In effetti, se ci pensate bene, non è molto piacevole impattare a una velocità media di novanta miglia orarie contro un vero e proprio muro di legno rappresentato da una mazza (che tra l'altro subisce anche lei una botta non indifferente), dopo essere stati maneggiati con un guanto umido per via del sudore del lanciatore. L'unica speranza della pallina

che viene lanciata, è quella di finire rapidamente in un altro guantone, quello del catcher, vuoi per negligenza del battitore o per riluttanza della mazza poco propensa a farsi del male. Ma che vita è questa, mi chiedo io? Non dimentichiamoci delle mazze. La mazza da baseball subisce in proporzione torture più atroci della pallina: infatti molto spesso, dopo l'impatto con

quest'ultima viene brutalmente lanciata il più lontano possibile come se non servisse più, mentre l'indemoniato proprietario si lancia verso dei cuscinetti ubicati in strane zone del campo. Ma nessuno ci aveva pai pensato alle sofferenze di questi oggetti inanimati? No, vero?

Vabbè, io il mio dovere di cronista l'ho fatto ma se anche questo non è servito a farvi cambiare idea, sarà meglio quindi che ve ne parli un po', anche se mi riservo sui particolari più violenti della vicenda. ESPN Baseball riprende lo schema di gioco di tutti i baseball visti in commercio fino a oggi, virgola più, virgola meno, quindi è inutile che stia qui a dirvi come è fatto il campo, la visuale eccetera, tanto ci sono le foto che sono più che eloquenti. Le opzioni sono varie, ma bene o male le solite: amichevole, pratica e stagione completa, mentre le squadre da gestire sono quelle della lega professionistica americana (la ESPN appunto), suddivise in varie Conference. Niente di innovativo quindi, perciò passo subito al commento che è meglio. Il gioco in sé, escludendo alcune animazioni veramente sorprendenti e alcuni effetti sonori, non è nulla di eccezionale. La giocabilità è abbastanza in deficit, a mio avviso: non vi immaginate quanto possa innervosire la durata del tempo che la pallina impiega per arrivare da una parte all'altra del campo, per non parlare poi di alcune interpretazioni personali del regolamento che giudica un tiro irregolare "BALL" anche quando il battitore ha effettuato uno swing quasi completo. Se ancora non l'avete capito, ESPN Baseball non mi è piaciuto proprio per niente, ma in redazione c'è qualcuno che la pensa diversamente... Bah...

Andrea "MAO" Della Calce

**SNES**

| | |
|---|---|
| **GRAFICA**<br>+ alcune belle animazioni...<br>- ... definizione a volte un po' scarsa | 88 |
| **SONORO**<br>+ effetti sonori brillanti | 91 |
| **GIOCABILITÀ**<br>- quale giocabilità? | 70 |
| **LONGEVITÀ**<br>+ divertente in due<br>- noioso da soli | 76 |
| **SONY** | 78 |

# NEW GAME

## SUPER NINTENDO

| | |
|---|---|
| ACT RAISER | L. 79.000 |
| AEREO ACROBAT | L. 129.000 |
| AMAZING TENNIS | L. 79.000 |
| ASTERIX | L. 89.000 |
| ALIEN VS PREDATOR (USA) | L. 119.000 |
| ART OF FIGHTING (USA) | L. 149.000 |
| ALADDIN | L. 129.000 |
| AXELAY | L. 49.000 |
| ADDAMS FAMILY 2 | L. 79.000 |
| ALIEN 3 | L. 79.000 |
| ADDAMS FAMILY (USA) | L. 69.000 |
| ANDRE AGASSI (JAP) | L. 79.000 |
| BATTLETOADS IN BATTLEMANIA | L. 89.000 |
| BATTLE CLASH | L. 119.000 |
| BLANCO WORLD CLASS RUGBY | L. 89.000 |
| BULLS VS BLAZERS | L. 89.000 |
| BUBSY THE BOBCAT | L. 79.000 |
| BATTLE GRAND PRIX (USA) | L. 89.000 |
| BEST OF THE BEST KARATE (USA) | L. 59.000 |
| BIOMETAL | L. 109.000 |
| BAZZOKA + GIOCHI | L. 69.000 |
| BATMAN RETURNS | L. 99.000 |
| BROWL BROTHER | L. 119.000 |
| CASTELVANIA IV | L. 129.000 |
| CACOMA KNIGHT(JAP) | L. 79.000 |
| CHOPLIFTER III | L. 119.000 |
| CONGO'S CAPER | L. 79.000 |
| CLAYFIGHTER | L. 129.000 |
| CYBERNATOR | L. 79.000 |
| DEAD DANGE (Picchiaduro) | L. 69.000 |
| DESERT FIGHTER | L. 129.000 |
| DONKEY KONG COUNTRY (Ita) | L. 159.000 |
| DRACULA | L. 69.000 |
| DRAGON | L. 139.000 |
| DRAGON'S LAIR | L. 139.000 |
| DICK ENSPAIKE | |
| DUNGEON MASTER (USA) | L. 99.000 |
| PALLAVOLO (USA) | L. 149.000 |
| DENNIS THE MENACE | L. 149.000 |
| EARTH DEFENCE FORCR | L. 69.000 |
| EXHAUST HEAT F1 | L. 79.000 |
| EQUINOX | L. 139.000 |
| FLASHBACK | L. 99.000 |
| F ZERO | L. 69.000 |
| FATAL FURY (USA) | L. 129.000 |
| FINAL FIGHT 2 | L. 89.000 |
| FIRST SAMURAI | L. 129.000 |
| FATAL FURY II (USA) | L. 149.000 |
| FLINTSTONES | L. 149.000 |
| FLINSTONS THE TREASURE | L. 139.000 |
| FIFA INTERNATIONAL SOCCER | L. 119.000 |
| GLI SBULLONATI | L. 119.000 |
| GODS | L. 69.000 |
| GSX II (JAP) | L. 79.000 |
| GOOF TROOP (PIPPO) | L. 99.000 |
| HARLEYS (USA) | L. 79.000 |
| ILLUSION OF GAIA | telefonare |
| INSPETTOR GADGET (USA) | L. 129.000 |
| JOHN MADDLEN FOOTBALL '93 (USA) | L. 69.000 |
| JYMMY CONNORS TENNIS | L. 79.000 |
| JURASSIC PARK | L. 99.000 |
| KENDO RAGE (USA) | L. 149.000 |
| KING ARTHUR WORLD (RPG) | L. 79.000 |
| K.O. GEORGE F. BOXING | L. 59.000 |
| KRUSTY'S FUN HOUSE | L. 69.000 |
| LAST ACTION HERO | L. 99.000 |
| LAWNMOWER MAN | L. 79.000 |
| LESTER THE UNLIKELY (USA) | L. 149.000 |
| LEMMINGS | L. 89.000 |
| LIBRO DELLA GIUNGLA | L. 149.000 |
| LOST VIKINGS | L. 125.000 |
| MAGIC SWORD (RPG) | L. 79.000 |
| MAGICAL QUEST | L. 149.000 |
| MARIO IS MISSING | L. 79.000 |
| MARIO WORLD | L. 89.000 |
| MAXIMUN CARNAGE | L. 139.000 |
| MECHWARRIOR | L. 79.000 |
| MEGA MAN X | L. 119.000 |
| METAL MARINES (USA) | L. 149.000 |
| MISTER NUTZ | L. 119.000 |
| MISTIC QUEST LEGEND | L. 139.000 |
| MUSYA (USA) | L. 79.000 |
| MIAO (JAP) | L. 79.000 |
| MARIO ALL STARS | L. 119.000 |
| MONKEY (JAP) | L. 79.000 |
| MORTAL KOMBAT | L. 89.000 |
| MARIO KART | L. 129.000 |
| MORTAL KOMBAT II | L. 149.000 |
| NIGEL MANSELL RACING | L. 119.000 |
| N.B.A. JAM | L. 129.000 |
| N.B.A. STAR CHALL | L. 69.000 |
| NHL 94 HOCKEY | L. 139.000 |
| N.F.L. FOOTBALL AMERICANO | L. 149.000 |
| O6 (JAP) | L. 79.000 |
| PARODIOUS | L. 79.000 |
| PILONTWINGS | L. 89.000 |
| PIRATES DARK WATER | L. 125.000 |
| PLOK | L. 119.000 |
| POPULOUS | L. 89.000 |
| POPULOUS II | L. 99.000 |
| POWER RANGER | L. 159.000 |
| PRINCE OF PERSIA | L. 89.000 |
| PUFFI (ITA) | L. 139.000 |
| ROBOCOP 3 | L. 79.000 |
| REN E STIMPY (USA) | L. 89.000 |
| RPM RACING (USA) | L. 79.000 |
| RIVAL TURF (USA) | L. 79.000 |
| RUN SABER | L. 79.000 |
| R-TYPE (USA) | L. 79.000 |
| SECRET OF MANA | L. 179.000 |
| SECRET OF MANA 2 (Breath of fire) | L. 179.000 |
| SIM CITY | L. 89.000 |
| SMART BALL (USA) | L. 79.000 |
| SPECTRE | L. 125.000 |
| STAR TREK (USA) | L. 169.000 |
| STREET FIGHTER 2 TURBO (JAP) | L. 129.000 |
| STRIKE GUNNER | L. 79.000 |
| SUNSET RIDERS (Cow Boy) | L. 79.000 |
| SUPER BATTLETANK | L. 99.000 |
| SUPER BOMBERMAN | L. 79.000 |
| SUPER SWIV (JAP) | L. 79.000 |
| SUPER DOUBLE DRAGON | L. 119.000 |
| SUPER KICK OFF | L. 79.000 |
| SUPER JAMES POND | L. 129.000 |
| SUPER METROID | L. 109.000 |
| SUPER PINBALL | L. 99.000 |
| SUPER PUTTY | L. 133.000 |
| SUPER PROBOTECTOR | L. 89.000 |
| SUPER STREETFIGHT. II (USA) | L. 159.000 |
| STREETFIGHTER II | L. 79.000 |
| SUPER ALESTE | L. 89.000 |
| SUPER ICE HOCKEY (4 Players) | L. 139.000 |
| SUPER WIDGET | L. 139.000 |
| STARWING | L. 69.000 |
| STRIKER | L. 149.000 |
| SUPER OFF ROAD (USA) | L. 79.000 |
| SUPER OFF ROAD | L. 89.000 |
| SUPER TENNIS | L. 79.000 |
| SUPER AQUATIC GAMES | L. 119.000 |
| SUPER SOCCER | L. 89.000 |
| SUPER ADVENTURE ISLAND (USA) | L. 79.000 |
| SENSIBLE SOCCER | L. 129.000 |
| SPIDER MAN X-MEN | L. 69.000 |
| SPACE ACE | L. 149.000 |
| SHADOW RUN | L. 149.000 |
| STUNT RACER FX | L. 149.000 |
| SYLVANION (RPG) | L. 69.000 |
| TAZMANIA | L. 89.000 |
| TINY TOONS | L. 79.000 |
| THE ROCKETEER (JAP) | L. 79.000 |
| TENNIS ALICE (JAP) | L. 79.000 |
| TERMINATOR 2 | L. 119.000 |
| THE BLUES BROTHERS | L. 99.000 |
| THE SIMPSONS | L. 109.000 |
| TRODDLER (USA) | L. 129.000 |
| THE TERMINATOR (USA) | L. 89.000 |
| TOM AND JERRY | L. 89.000 |
| TOTAL CARNAGE | L. 79.000 |
| TURN AND BURN (USA) | L. 149.000 |
| TURTLES TOURN. FIGHTER | L. 149.000 |
| T2 APCADE GAME | L. 79.000 |
| ULTIMA FALS PROPHET | telefonare |
| UN SQUADRON (USA) | L. 79.000 |
| USA ICE KOCKEY (JAP) | L. 79.000 |
| UTOPIA (R.P.G.) | L. 119.000 |
| VIRTUAL SOCCER | L. 139.000 |
| WORLD HEROES | L. 129.000 |
| WRESTRING | L. 69.000 |
| WING COMMANDER 2 | L. 89.000 |
| WINTER OLYMPICS | L. 139.000 |
| WIRLO | L. 79.000 |
| WORLD CUP USA '94 | L. 129.000 |
| XARDION (USA) | L. 79.000 |
| XEYW (JAP) | L. 79.000 |
| YOUNG MERLIN | L. 139.000 |
| ZELDA | L. 129.000 |
| ZOMBIES ATE MY NEIGHBOURS | L. 99.000 |

## Nintendo

| | |
|---|---|
| BARBIE | L. 69.000 |
| BATTLETOADS DUBLE DRAGON | L. 79.000 |
| BATMAN 1 | L. 49.000 |
| BATMAN RETURN THE JOKER | L. 49.000 |
| BIG FOOT | L. 49.000 |
| BLASTER MASTER | L. 67.000 |
| BLUE SHADOW | L. 79.000 |
| BATTLETOADS | L. 49.000 |
| CASTELVANIA 2 | L. 49.000 |
| CASTELVANIA 3 | L. 49.000 |
| CHIP'N DALE | L. 120.000 |
| CARTOON WORKSHOP | L. 109.000 |
| CASTELIAN | L. 79.000 |
| DAY OF THUNDER (AUTO) | L. 49.000 |
| DOUBLE DRAGON I | L. 49.000 |
| DOUBLE DRAGON III | L. 45.000 |
| DRACULA | L. 49.000 |
| ELITE | L. 69.000 |
| FAMILY FUN FITNESS | L. 79.000 |
| GARGOILES QUEST 2 | L. 49.000 |
| HOOK | L. 49.000 |
| HUNT FOR RED OCTOBER | L. 49.000 |
| INDIANA JONES | L. 89.000 |
| JIMMY CONNORS | L. 89.000 |
| KIRBY'S ADVENTURE | L. 69.000 |
| LEMMINGS | L. 49.000 |
| LITTLE SAMSON | L. 49.000 |
| MARIO & YOSHI | L. 89.000 |
| NORTH & SOUTH | L. 89.000 |
| NEW YORK | L. 69.000 |
| NIGEL MANSELL | L. 109.000 |
| OPEL GOLF | L. 59.000 |
| PAPER BOY | L. 49.000 |
| PRINCE OF PERSIA | L. 49.000 |
| Pugslay Scavenger Hunt (Fam. Addams) | L. 89.000 |
| ROBOCOP II | L. 49.000 |
| ROLAND | L. 79.000 |
| RAD RACER | L. 69.000 |
| RETURN OF THE EVIL FORCE | L. 49.000 |
| SIDE POCKET | L. 49.000 |
| SMASH TV | L. 69.000 |
| STAR WARS | L. 49.000 |
| STREET GANGS | L. 49.000 |
| SUPER MARIO 3 | L. 109.000 |
| SUP. SPIKE V.BALL (Pallavolo) | L. 49.000 |
| THE BLUES BROTHERS | L. 69.000 |
| THE SIMPSONS | L. 129.000 |
| TALE SPIN | L. 69.000 |
| TOP GUN | L. 49.000 |
| WORLD WRESTLING | L. 49.000 |
| WORLD WRESTLING | L. 109.000 |
| WIZARD & WARRIORS III | L. 69.000 |
| ZELDA II | L. 49.000 |

## GAME BOY

| | |
|---|---|
| ALL STAR CIALLENG | L. 49.000 |
| ALIEN 3 | L. 59.000 |
| ADVENTUR ISLAND | L. 54.000 |
| ADVENTURE ISLAND II | L. 69.000 |
| BUGS BUNNY | L. 49.000 |
| BIONIC | L. 59.000 |
| BATLEDOAS IN RAGNAROK'S | L. 69.000 |
| BATMAN | L. 49.000 |
| BARBIE | L. 54.000 |
| BLADES OF STEEL | L. 68.900 |
| BURGER TIME | L. 66.900 |
| BEST OF BEST | L. 39.000 |
| DARWING DUCK | L. 59.000 |
| DONKEY KONG | L. 69.000 |
| DR. FRANKEN II | L. 69.000 |
| DUCK TALES | L. 75.000 |
| EMPIRE STRIKE BACK | L. 69.000 |
| F1 RACE | L. 79.000 |
| GARFIELD | L. 49.000 |
| GAUNTLED II | L. 66.900 |
| HOOK | L. 69.000 |
| HUNT FOR RED OCTOBER | L. 39.000 |
| INDY INDIANA JONES | L. 74.900 |
| YOSHI'S COOKIE | L. 69.000 |
| JIMMY CONNORS TENNIS | L. 74.900 |
| JOE E MAC | L. 69.000 |
| JOUNGLE BOOK | L. 79.000 |
| JURASSIC PARCK | L. 79.000 |
| KUNG FU | L. 49.000 |
| KIRBY'S DREAM LAND | L. 49.000 |
| KIRBY'S PINBALL LAND | L. 69.000 |
| LOONEY TUNES | L. 59.000 |
| MARIO E YOSHI | L. 49.000 |
| METROID 2 | L. 59.000 |
| MICKEY'S DANGEROUS CHASE | L. 79.000 |
| MICKEY MOUSE | L. 59.000 |
| MERCENARI FORCE | L. 49.000 |
| MEGA MAN IV | L. 77.900 |
| MISTIC QUEST | L. 75.000 |
| MORTAL KOMBAT II | L. 69.000 |
| MISSILE COMAND | L. 79.000 |
| NBA ACTION | L. 79.000 |
| NIGEL MANSELL'S | L. 69.000 |
| POPEYE | L. 49.000 |
| PANG | L. 66.000 |
| PAPER BOY 2 | L. 66.900 |
| PIRAMIDS OF RA | L. 49.000 |
| POPOLOUS | L. 49.000 |
| POWER RANGER | L. 79.000 |
| PRINCE OF PERSIA | L. 59.000 |
| PUFFI | L. 69.000 |
| ROBIN HOOD | L. 39.000 |
| ROBOCOP VS TERMINATOR | L. 79.000 |
| SPEEDY GONZALES | L. 54.000 |
| SPIDER MAN 3 | L. 69.000 |
| SNOOPY'S | L. 54.000 |
| SUPER JAMES POND 3 | L. 73.000 |
| SUPER MARIO LAND 2 | L. 69.000 |
| SPY VS SPY | L. 51.900 |
| SUPER MARIO LAND 3 | L. 73.000 |
| SBULLONATI | L. 49.000 |
| SUPER KICK OFF | L. 59.000 |
| THE ADDAMS FAMILY | L. 54.000 |
| THE FIDGETTS | L. 79.000 |
| TITUS | L. 49.000 |
| TINY TOON | L. 59.900 |
| TIP OFF | L. 73.000 |
| T2 | L. 66.900 |
| THE BLUES BROTHERS | L. 69.000 |
| TETRIS 2 | L. 78.000 |
| TURTLES III | L. 69.000 |
| TESSERAE | L. 69.000 |
| TETRIS | L. 66.000 |
| TRACK E FIELD | L. 69.000 |
| TOP GUN | L. 39.000 |
| TURN AND BURN | L. 49.000 |
| ULTIMA RUNES OF VIRTUE (R.P.G.) | L. 49.000 |
| UNIVERSAL SOLDIER | L. 39.000 |
| WERE BACK | L. 49.000 |
| WINNER OLIMPIC GAME | L. 79.000 |
| WORLD CUP USA 94 | L. 79.000 |
| ZELDA LINKS | L. 74.000 |

## 3DO

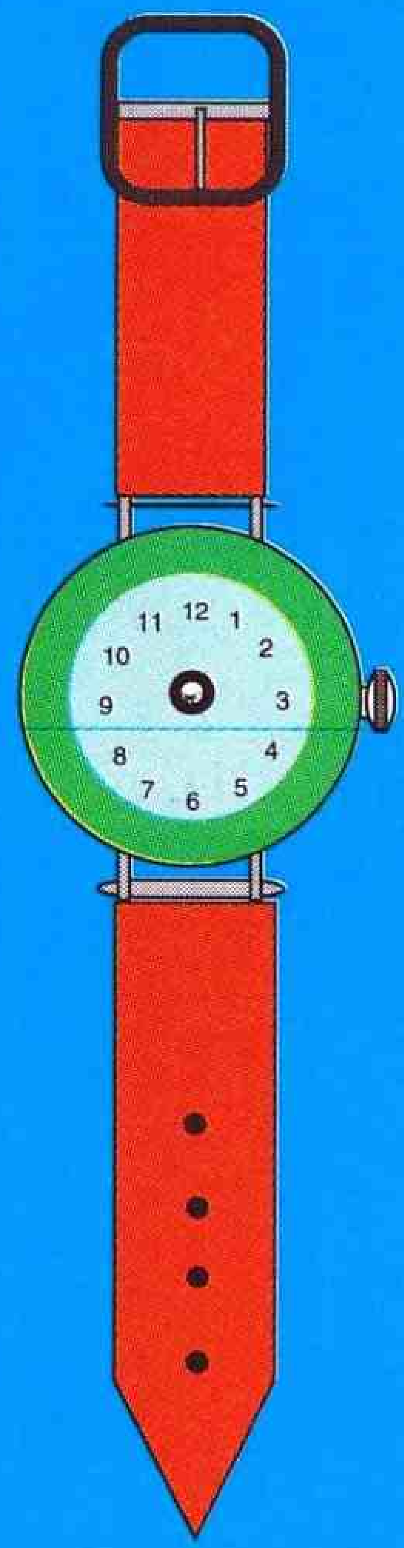
| | |
|---|---|
| BURNING SOLDIER | L. 139.000 |
| DRAGON'S LAIR | L. 149.000 |
| JOHN MADDEN FOOTBALL | L. 149.000 |
| LEMMINGS | L. 149.000 |
| MAD DOG MC.CREE | L. 139.000 |
| MAD DOG MC.CREE 2 | L. 139.000 |
| MICROCOSM | L. 139.000 |
| OCEANS BELOW | L. 139.000 |
| PEBBLE BEACH GOLF LINKS | L. 149.000 |
| SEWER SHARK | L. 149.000 |
| STELLAR 7 DRAXON'S REVENGE | L. 149.000 |
| ROAD RASH | L. 139.000 |
| SHADOW (Picchiaduro) | L. 139.000 |
| WAY OF THE WARRIOR (Picchiaduro) | L. 139.000 |

## AMIGA CD 32

| | |
|---|---|
| ALFRED CHICKEN | L. 79.000 |
| CHAMBERS OF SHAOLIN | L. 79.000 |
| DENNIS | L. 79.000 |
| DISPOSABLE HERO | L. 79.000 |
| FIRE FORCE | L. 79.000 |
| FLY HARDER | L. 79.000 |
| INTERNATIONAL KARATE | L. 79.000 |
| JAMES POND 2 | L. 79.000 |
| LOTUS TRILOGY | L. 79.000 |
| MICROCOSM | L. 139.000 |
| MEANS ARENAS | L. 79.000 |
| MORPH | L. 79.000 |
| NIGEL MANSELL'S | L. 79.000 |
| NICK FALDOS (GOLF) | L. 89.000 |
| PINBALL FANTASIES | L. 89.000 |
| SPORTS FOOTBAL | L. 79.000 |
| SENSIBLE SOCCER | L. 79.000 |
| SENSIBLE SOCCER NEW INT.ED. | L. 69.000 |
| SEEK & DESTROY | L. 79.000 |
| SLEEP WALKER | L. 79.000 |
| TROLLS | L. 79.000 |
| ZOOL | L. 79.000 |

## NEO GEO

| | |
|---|---|
| BLUE'S JOURNEY | L. 169.000 |
| BURNING FIGHT | L. 359.000 |
| CYBER-LIP | L. 139.000 |
| CROSSED SWORDS | L. 239.000 |
| EIGHTMAN | L. 259.000 |
| FATAL FURY 2 | L. 389.000 |
| JOY JOY KID | L. 139.000 |
| LEAGUE BOWLING | L. 139.000 |
| MUTATION NATION | L. 259.000 |
| NINJA COMBAT | L. 159.000 |
| WORLD HEROES | telefonare |
| SENGOKU 2 | telefonare |



**OFFERTISSIMA SUPER MARIO WATCH**

**L. 49.000**

**SUPER GAME BOY ITALIANO L. 119.000**

**CONSOLE ACTION SET NINTENDO 8 BIT + PISTOLA + 2 JOY STICK + 2 GIOCHI a sole L. 189.000**

*Orari d'apertura*
*dalle 9 alle 12*
*dalle 14 alle 19*

**DISPONIBILI LISTINI PER RIVENDITORI**

**NEW GAME**
Via 4 Novembre, 55 - 25066 LUMEZZANE PIEVE (BS)
**TELEFONO 030/8970849 r.a. - FAX 030/8970854**

# NEW GAME

**ORDINARE È FACILE: TELEFONACI OPPURE MANDACI UN FAX**

**TELEFONO**
**© 030/8970849 r.a.**
**FAX**
**030/8970854**

*... ti aspetto*

*Orari d'apertura*
*dalle 9 alle 12*
*dalle 14 alle 19*

## MEGA DRIVE

| | |
|---|---|
| ANDREA AGASSI (TENNIS) | L. 79.000 |
| ARCH RIVALS | L. 49.000 |
| ARIEL THE LITTLE MERMAID | L. 69.000 |
| ANOTHER WORLD | L. 69.000 |
| ASTERIX | L. 119.000 |
| ALADDIN | L. 119.000 |
| ALIEN STORM | L. 79.000 |
| ALIEN 3 GENESIS | L. 79.000 |
| ASSAULT SUIT LEYONOS (JAP) | L. 79.000 |
| ALTERED BEAST | L. 79.000 |
| ALISIA DRAGON - GENESIS | L. 79.000 |
| AEREO BASTER | L. 79.000 |
| ARROW FLASH | L. 49.000 |
| ATOMIC RUNNER | L. 49.000 |
| BUSBY | L. 89.000 |
| BALL 2 3D | L. 99.000 |
| BATMAN RETURNS | L. 89.000 |
| BOB | L. 79.000 |
| BLADES OF VENGEANCE | L. 109.000 |
| BURNING FORCE | L. 79.000 |
| BONANZA BROS | L. 79.000 |
| BATTLE MANIA (JAP) | L. 79.000 |
| BUCK ROGERS | L. 79.000 |
| BARE KNUCKLE (JAP) | L. 79.000 |
| BATMAN - GENESIS | L. 79.000 |
| CUCK ROCK | L. 79.000 |
| COMBAT CARS | L. 89.000 |
| COOL SPOT | L. 105.000 |
| COSMIC SPACE HEAD | L. 69.000 |
| CAPTAIN AMERICA | L. 79.000 |
| CAPTAN PLANET | L. 109.000 |
| CASTLE OF ILLUSION (TOPOLINO) | L. 109.000 |
| CHAKAN | L. 59.000 |
| CHIKI BOY | L. 49.000 |
| CRACK DOWN | L. 79.000 |
| CURSE (JAP) | L. 79.000 |
| CRACK DOWN | L. 79.000 |
| DUBLE CLUTCH | L. 99.000 |
| DAVIS CUP WORLD TOUR (TENNIS) | L. 119.000 |
| DR. ROBOT NIK'S | L. 114.000 |
| DRACULA | L. 109.000 |
| DRAGON | L. 129.000 |
| DRAGON'S FURY | L. 99.000 |
| DE CAP ATTACK | L. 69.000 |
| DANGEROUS SEED (JAP) | L. 79.000 |
| DARWING 4081 (JAP) | L. 79.000 |
| DJ BOY | L. 79.000 |
| DOUBLE DRAGON 3 | L. 89.000 |
| DOUBLE HEADER HOCKEY + FOOTBALL | L. 79.000 |
| DUNE II | L. 149.000 |
| EA HOCKEY | L. 49.000 |
| ECCO THE DALPHIN 2 | L. 126.000 |
| EMPIRE OF STEEL | L. 69.000 |
| ETERNAL CHAMPIONS | L. 89.000 |
| ESWAT | L. 79.000 |
| EUROPEAN CLUB SOCCER | L. 49.000 |
| EVANDER HOLY FIELD'S BOXING | L. 129.000 |
| ELEMENTA MASTER I (JAP) | L. 79.000 |
| EXMUTANTS | L. 49.000 |
| EX-RANZA (JAP) | L. 49.000 |
| FATAL FURY | L. 79.000 |
| FATAL FURY 2 | L. 139.000 |
| FIFA SOCCER | L. 109.000 |
| FATAL LABIRINT | L. 79.000 |
| FANTASIA (TOPOLINO) | L. 119.000 |
| FATMAN (JAP) | L. 79.000 |
| FREASURE LAND (Puzzle) | L. 79.000 |
| F-117 NIGHT STORM | L. 79.000 |
| GREATEST (BOX) | L. 129.000 |
| GODS | L. 99.000 |
| GREENDOG | L. 89.000 |
| GENERAL CAOS | L. 69.000 |
| GAUNTLET IV | L. 115.000 |
| GLOBAL GLADIATOR | L. 129.000 |
| G-LOC | L. 99.000 |
| GRAN SLAM (TENNIS) | L. 49.000 |
| GHOULS'N GHOST'S | L. 79.000 |
| GOLDEN AXE II - GENESIS | L. 79.000 |
| GOLDEN AXE | L. 79.000 |
| GOLDEN AXE 3 | L. 59.000 |
| GADGET TWINS - GENESIS | L. 79.000 |
| GUN SHIP | L. 89.000 |
| GUN STAR HEROES (JAP) | L. 69.000 |
| HAUNTING | L. 119.000 |
| HELL FIRE | L. 69.000 |
| HYPERDUNK (PALLACANESTRO) | L. 139.000 |
| HOOK | L. 79.000 |
| INCREDIBLE HULK | L. 119.000 |
| INSECTOR (JAP) | L. 79.000 |
| JOUNGLE BOOK | L. 129.000 |
| JURASSIC PARK | L. 89.000 |
| JORDAN BIRDS | L. 89.000 |
| JAMES POND | L. 79.000 |
| JAMES POND 3 | L. 119.000 |
| JEWEZ MASTER (JAP) | L. 79.000 |
| JAMES POND II | L. 79.000 |
| KID CHAMELEON | L. 49.000 |
| KING OF THE MONSTERS | L. 49.000 |
| KLAX - GENESIS | L. 79.000 |
| LOTUS II | L. 69.000 |
| LEADER BOARD | L. 79.000 |
| LAST BATTLE | L. 79.000 |
| LEMMINGS | L. 79.000 |
| LETHAL ENFORCER | L. 169.000 |
| LHX ATTACK CHOPP. | L. 69.000 |
| LOTUS TURBO | L. 69.000 |
| MARVEL LAND | L. 79.000 |
| MAXIMUM CARNAGE | L. 119.000 |
| MERCS | L. 79.000 |
| MORTAL KOMBAT | L. 89.000 |
| MIG 29 | L. 129.000 |
| MAZIN WARS | L. 79.000 |
| MUHAMMAD ALI | L. 129.000 |
| MUT LEUGUE HOCKEY | L. 69.000 |
| MICHAEL JACKSON'S | L. 79.000 |
| MICROMACHINE | L. 119.000 |
| MORTAL KOMBAT II | L. 139.000 |
| NIGEL MANSELL'S - GENESIS | L. 99.000 |
| N.B.A. JAM | L. 89.000 |
| NHL '94 HOCKEY | L. 149.000 |
| NHL '95 HOCKEY (4 Players) | L. 129.000 |
| OUTRUN 2019 | L. 79.000 |
| OUTRUNNERS | L. 89.000 |
| PELE' II WORLD TOUR | L. 79.000 |
| PIRATES - GENESIS | L. 136.000 |
| PHELIOS (JAP) | L. 79.000 |
| PUGGSY | L. 69.000 |
| RASTAN SAGA II (R.P.G.) JAP | L. 79.000 |
| ROLLING THUNDER 3 | L. 139.000 |
| ROCKET KNIGH ADVENTURES | L. 109.000 |
| ROBOCOP TERMINATOR | L. 119.000 |
| RAMBO III | L. 79.000 |
| ROAD RUSH | L. 79.000 |
| STREETS OF RAGE 3 | L. 89.000 |
| SONIC 3 | L. 139.000 |
| SPLATTER HOUSE 3 - GENESIS | L. 144.000 |
| SONIC SPINBALL | L. 129.000 |
| SONIC | L. 89.000 |
| STREET FIGHTER II | L. 129.000 |
| SUPER MONACO GP. II (JAP) | L. 79.000 |
| SONIC 2 | L. 129.000 |
| SPIDER-MAN | L. 79.000 |
| SHADOW DANCER | L. 79.000 |
| SHADOW OF THE BEAST | L. 79.000 |
| SHADOW OF THE BEAST II | L. 69.000 |
| SILVESTER & TWITTEE | L. 129.000 |
| SMASH TV | L. 79.000 |
| SNAKE RATTLE'N ROLL | L. 104.000 |
| SPACE HARRIER | L. 79.000 |
| SUPER-MAN | L. 99.000 |
| SUPER SHINOBY 1 | L. 79.000 |
| STREET OF RAGE II | L. 129.000 |
| STRIDER | L. 49.000 |
| SIDE POCKET | L. 79.000 |
| SKITCHIN | L. 59.000 |
| SPLATTER HOUSE 2 | L. 49.000 |
| SUPER HANG ON | L. 49.000 |
| SUPER HYLDE | L. 79.000 |
| SUPER REAL BASKETBALL | L. 109.000 |
| SUPER SHINOBY 2 | L. 69.000 |
| SUPER STREET FIGHTER | L. 149.000 |
| TAZMANIA | L. 69.000 |
| TAZMANIA II THE RETURN | L. 99.000 |
| TERMINATOR 2 | L. 49.000 |
| THE LEGEND OF GALAHAD | L. 69.000 |
| THE LOST VIKINGS - GENESIS | L. 119.000 |
| TOE JAM & EARL 1 (USA) | L. 79.000 |
| TURTLES TOURNAMENT | |
| TWO CRUDE DUDES | L. 79.000 |
| FIGHTER | L. 129.000 |
| THE OTTIFANTS | L. 109.000 |
| TURBO OUTRUN | L. 109.000 |
| THE FAERY TALE | L. 79.000 |
| THE TERMINATOR | L. 49.000 |
| THE FLINTSTONES | L. 96.000 |
| TALESPIN | L. 49.000 |
| TOE JAM & EARL | L. 124.000 |
| TURTLES THE HYPERST ONE | |
| HEIST | L. 109.000 |
| TOKI - GENESIS | L. 79.000 |
| TUNDER FORCE II | L. 79.000 |
| THE REVENGE OF SHINOBI | L. 79.000 |
| THE GREAT WALDO SEARCH - GENESIS | L. 79.000 |
| ULTIMATE SOCCER | L. 115.000 |
| URBAN STRIKE | L. 119.000 |
| VIRTUA RACING | L. 149.000 |
| WINGS OF WOR | L. 79.000 |
| VIRTUAL PINBALL | L. 109.000 |
| WONDER BOY | L. 49.000 |
| WWF WRESTLEMANIA | L. 69.000 |
| ZOMBIES ATE MY NEIGHBOURS | L. 99.000 |
| X-MEN | L. 89.000 |
| THE REVENGE OF SHINOB | |
| STREET OF RAGE | L. 69.000 |
| GOLDEN AXE | |
| ZOOL | L. 69.000 |

## GAME GEAR

| | |
|---|---|
| AGASSI TENNIS | L. 81.000 |
| ALESTE II | L. 59.000 |
| ARIEL THE LITTLE MERMAID | L. 79.000 |
| ALIEN SYNDROME | L. 66.900 |
| ARIAL ASSAULT | L. 49.000 |
| ALIEN III | L. 49.000 |
| ALADDIN | L. 89.000 |
| ASTERIX | L. 59.000 |
| BATMAN RETURNS | L. 49.000 |
| BOXING | L. 49.000 |
| CLIFFHANGER | L. 79.000 |
| CHUCK ROCK | L. 49.000 |
| CRISTAL WARRIORS | L. 49.000 |
| CHAKAN | L. 49.000 |
| CHOPLIFTER III | L. 89.000 |
| CHUCK ROCK II | L. 49.000 |
| DEVILISH | L. 66.900 |
| DRAGON CRISTAL | L. 66.900 |
| DRACULA | L. 76.000 |
| ECCO TEH DOLPHIN | L. 79.000 |
| FOOTBALL | L. 49.000 |
| GLOBAL GLADIATORS | L. 79.000 |
| GP RIDER | L. 79.000 |
| HALLEY WARS | L. 49.000 |
| INCREDIBLE HULK | L. 89.000 |
| INDY | L. 69.000 |
| JAMES BOND 007 | L. 49.000 |
| JOUNGLE BOOK | L. 76.000 |
| JURASSIC PARK | L. 79.000 |
| LAST ACTION HERO | L. 79.000 |
| MORTAL KOMBAT | L. 79.000 |
| MORTAL KOMBAT II | L. 79.000 |
| MICROMACHINE | L. 89.000 |
| N.B.A. ACTION | L. 79.000 |
| OLIMPIC GOLD | L. 59.000 |
| PAC-MAN ATTACK | L. 79.000 |
| POPILS | L. 66.900 |
| PANIC FACTORY | L. 66.900 |
| PUTTER GOLF | L. 49.000 |
| PINBAL DREAM | L. 82.000 |
| ROAD RASH | L. 79.900 |
| SUPER MAN | L. 79.000 |
| SONIC 2 | L. 49.000 |
| SUPER KICK OFF | L. 79.000 |
| SONIC CHAOS | L. 79.000 |
| SUPER SMASH | L. 66.900 |
| SPACE HARRIER | L. 49.000 |
| SOLITAIRE POKET | L. 49.000 |
| SPEEDTRAP | L. 79.000 |
| STAR WARS | L. 69.000 |
| STREET OF RAGE | L. 59.000 |
| TAZMANIA | L. 49.000 |
| THE SIMPSON | L. 66.900 |
| TOM AND JARRY | L. 76.000 |
| T2 | L. 79.000 |
| WINBLEDON | L. 79.000 |
| WOODY POP | L. 66.900 |
| WINTER OLIMPICS | L. 76.000 |
| WORLD CUP USA '94 | L. 69.000 |

## MASTER SISTEM

| | |
|---|---|
| ACTION FIGHTER | L. 49.000 |
| ALADDIN | L. 69.000 |
| ANDREA AGASSI | L. 96.000 |
| ALIEN STORM | L. 49.000 |
| ALIEN 3 | L. 49.000 |
| ARCADE SMASH TV | L. 49.000 |
| ASTERIX | L. 49.000 |
| BACK FUTURE II | L. 59.900 |
| BACK FUTURE 3 | L. 49.000 |
| BUGGY RUN | L. 49.000 |
| CHACK ROCK | L. 49.000 |
| CHAMPIONS EUROPE | L. 59.900 |
| CHASE HQ | L. 49.000 |
| DESERT FIGHTER | L. 49.000 |
| DESERT STRIKES | L. 49.000 |
| DONALD DUCK | L. 59.000 |
| FANTASY ZONE | L. 59.900 |
| FORGOTTEN WORLD | L. 49.000 |
| GAUNTLET | L. 69.000 |
| G-LOC | L. 49.000 |
| GP RIDER | L. 49.000 |
| HEROES OF THE LANCE | L. 49.000 |
| IMPOSSIBLE MISSION | L. 59.900 |
| INCREDIBLE HULK | L. 89.000 |
| JAMES BOND 007 | L. 49.000 |
| JUNGLE BOOK | L. 69.000 |
| JURASSIC PARK | L. 59.000 |
| MASTER OF BARKNES | L. 69.000 |
| MICHAEL JACKSON'S | L. 49.000 |
| MICROMACHINES | L. 89.000 |
| NEW ZELAND STORY | L. 49.000 |
| OLIMPIC GOLD | L. 49.000 |
| OUTRUN EUROPA | L. 49.000 |
| PAC MANIA | L. 49.000 |
| PREDATOR 2 | L. 49.000 |
| PIT FIGHTER | L. 49.000 |
| POPOLOUS | L. 49.000 |
| PRINCE OF PERSIA | L. 49.000 |
| PRO WRESTLING | L. 49.000 |
| RAMPART | L. 49.000 |
| RENEGADE | L. 49.000 |
| ROAD RASH | L. 99.900 |
| RAMBO III | L. 49.000 |
| ROBOCOD (JAMES POND II) | L. 59.000 |
| ROBOCOP VS TERMINATOR | L. 49.000 |
| TYPE | L. 49.000 |
| SENNA SUPER MONACO GP II | L. 49.000 |
| SHINOBI | L. 49.000 |
| STREET OF RAGE II | L. 59.000 |
| SUPER OFF ROAD | L. 49.000 |
| SUPER SPACE INVADERS | L. 59.900 |
| SUPER TENNIS | L. 39.000 |
| SUPER KICK OFF | L. 49.000 |
| STRIDER II | L. 59.000 |
| SHOOTING GALLERY | L. 79.000 |
| SMASH HITS | L. 59.900 |
| SMASH TV | L. 49.000 |
| SPEEDBALL 2 | L. 59.000 |
| SUPER SPACE INVADERS | L. 59.900 |
| SONIC 2 | L. 49.000 |
| STREETS OF RAGE | L. 49.000 |
| STAR WARS | L. 59.000 |
| TENNIS ACE | L. 69.000 |
| TERMINATOR | L. 49.000 |
| THE NINJA | L. 49.900 |
| THE SECRET OF SHINOBI | L. 49.000 |
| TOPOLINO | L. 59.000 |
| TRANSBOT | L. 49.000 |
| XENON 2 | L. 69.000 |
| WIMBLEDON TENNIS | L. 49.000 |
| WONDER BOY | L. 49.000 |
| WORLD CLASS LEADERBARD GOLF | L. 49.000 |
| WORLD GRAN PRIX | L. 49.000 |
| WORLD SOCCER | L. 76.000 |
| ZILLION II | L. 59.900 |

## MEGA CD

| | |
|---|---|
| ARCADE COLLECTION | L. 109.000 |
| BATMAN RETURNS | L. 119.000 |
| CLIFFHANGER | L. 139.000 |
| CHUCK ROCK | L. 109.000 |
| DOUBLE SWITCH | L. 136.000 |
| JAGUAR XJ 220 | L. 109.000 |
| JURASSIC PARK | L. 146.000 |
| MAG DOG MC. CREE | L. 149.000 |
| MICROCOSM | L. 129.000 |
| PRINCE OF PERSIA | L. 109.000 |
| ROBO ALESTE | L. 109.000 |
| RACING ACES | L. 99.000 |
| SPIDER-MAN | L. 129.000 |
| SEWER SHARK | L. 129.000 |
| STELLAR FIRE | L. 129.000 |
| WONDER DOG | L. 114.000 |

**NEW GAME** - Via 4 Novembre, 55 - 25066 LUMEZZANE PIEVE (BS)

# 87

| GIOCATORI | 1-2 |
|---|---|
| LIVELLI | - |
| LIVELLI DI DIFFICOLTÀ | 2 |

# LETHAL ENFORCERS II Gun Fighters™

**"Ah, dannato tizzone d'inferno, molla il cannone o ti mando a spalare carbone da Messer Satanasso...". "Per mille fulmini, se non lasci subito andare il tuo ferro i becchini avranno del lavoro supplementare questa sera!"**

Oh, niente come un buon dialogo in stile West (per la precisione in stile Tex Willer, il famoso fumetto) per dare inizio a una recensione, soprattutto quando l'argomento trattato riguarda proprio la selvaggia vita dei pistoleri. L'inizio della nostra storia è leggermente spostato nel tempo, più o meno di un secolo rispetto alla sua conclusione; l'unico problema è chi si tratta di un secolo più tardi. Siamo infatti in pieno 20° Secolo, per le strade di una megalopoli americana, quando Lethal Enforcers ci propone per la prima volta di assumere il difficile ruolo di tutori dell'ordine. La città sembra impazzita: ovunque si alternano rapine, episodi di violenza gratuita e scontri a fuoco. L'unica possibilità - così ci dicono - è quella di rispondere al fuoco con il fuoco. Il risultato? Più vittime di quante i delinquenti sarebbero riusciti a fare nel giro di un decennio, ma la città è finalmente ripulita. Il gioco, lo ricordiamo per coloro che lo avessero perso, non si distingueva certo per la propria qualità, che era discreta ma non eccelsa, quanto per la possibilità di utilizzare due pistole di plastica - realizzate appositamente - per stendere gli innumerevoli cattivoni, un elemento tutt'altro che irrilevante al fine della giocabilità e del divertimento.

Lethal Enforcers 2, lo avrete capito, riprende senza particolari cambiamenti il primo episodio della serie, ambientando però il tutto nel selvaggio West, indubbiamente l'ambientazione più adatta per uomini dal grilletto facile. Vestendo i panni di intrepidi tutori della legge, con una carriera alquanto instabile (primo perché si passa con estrema facilità da semplici aiutanti a sceriffi nazionali e viceversa; secondo perché si passa con altrettanta facilità da uno stato di vita a uno stato di riposo eterno), i giocatori devono ripulire ogni zona dai delinquenti che la infestano: fuorilegge, assassini, bari, indiani inferociti e messicani volanti (vedere per credere). Purtroppo esiste sempre quel piccolo inconveniente che risponde al nome di "popolazione civile", e che possibilmente deve essere preservata in buone condizioni. La cosa non sarebbe poi molto complicata, se non fosse per il terribile vizio dei passanti innocenti di saltare fuori da un angolo, con le braccia che si muovono minacciosamente e la pretesa - assurda - di non beccarsi una palla di piombo in fronte. Teoricamente riconoscerli non dovrebbe essere difficile, poiché raramente portano armi e comunque non le puntano nella vostra direzione, ma vedere qualcuno che sbuca da sotto un tavolo durante una sparatoria frenetica, mentre siete intenti a traforare qualsiasi oggetto appaia sullo

schermo, non incoraggia certo a un dialogo amichevole. Alcuni cosiddetti passanti, poi, se le vanno proprio a cercare, saltando fuori da un angolo, pistole alla mano, guardando nella direzione dello schermo. In realtà, una vista iperacuta e dei riflessi di acciaio vi

permettono di notare una piccola stella appesa al petto, che distingue l'intruso come uno dei buoni. A questo piccolo problema vanno poi aggiunti tutti quei delinquenti che, saggiamente, cercano di farsi passare per civili innocenti:

quello che attraversa mezzo schermo fischiettando, salvo poi girarsi per impallinarvi, la dolce fanciulla che si solleva maliziosamente la gonna, solo per rivelare una pericolosissima Derringer, e altri ancora. Il problema, in pratica, non è tanto uccidere i cattivi quanto lasciare in vita gli innocenti!

Come dicevamo in battuta iniziale, il primo Lethal Enforcers non era certo un capolavoro dal punto di vista tecnico, e questo secondo capitolo si mantiene allo steso

livello. Grafica digitalizzata in modo non particolarmente definito, sonoro abbastanza limitato, sprite a ripetizione (nel senso che in ogni livello avete di fronte cinque o sei diversi cattivi che si ripetono continuamente). Anche l'elemento realistico è stato piuttosto trascu-

rato: come già accadeva nel primo episodio, dai luoghi più angusti escono decine di uomini armati fino ai denti, rivelando così che - per qualche strana distorsione - l'interno delle carrozze è molto più ampio dell'esterno. Eppure, malgrado tutti questi elementi non proprio positivi, Lethal Enforcers 2 esercita un fascino irresistibile su chiunque lo osservi (a patto che vengano usate le pistole e non il joy-pad). Il commento tipico in redazione era: "Ma perché non hanno migliorato un po' la grafica? Guarda che brutto... me lo fai provare un attimo?", salvo poi continuare a giocare per tutto il giorno.

Un gioco terribilmente accattivante e divertente, sia in singolo che in compagnia di un amico, che però perde tutto il proprio fascino se non vengono usate le apposite pistole.

Andrea Fattori

## MAO

**Chiariamo subito che Lethal Enforcers 2 è un gioco estremamente divertente, ma nulla è cambiato rispetto al suo predecessore, se escludiamo ovviamente l'ambientazione prettamente western. Grazie ad Andrea sono riuscito a sperimentare una nuova tattica di gioco, con l'utilizzo contemporaneo di entrambe le pistole nel modo due player, e così facendo vi sentirete dei novelli Tex Willer. In definitiva però non mi sento di consigliare l'acquisto di questo LE2 a chi possiede già il primo episodio, a meno che non sia un patito di ambientazioni del genere. A tutti gli altri proporrei di farci un pensierino...**

| MEGA DRIVE | |
|---|---|
| GRAFICA<br>+ abbastanza nitida<br>- mediocre | 81 |
| SONORO<br>+ qualche musichetta discreta<br>- scarse le digitalizzazioni | 80 |
| GIOCABILITÀ<br>+ acchiappa subito<br>+ divertentissimo | 93 |
| GIOCABILITÀ<br>+ forte senso della sfida<br>- non molto vario | 89 |
| KONAMI | 87 |

**NEWEL® srl**
COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES
20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.)
FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)
ORDINA SUBITO:
02 - 33000036 (5 linee r.a.)

# PRENOTA SUBITO I TUOI GIOCHI DI NATALE '94

**KICK OFF 3**
MEGADRIVE L. 99.000
SNES L. 115.000

**MICROMACHINE**
GAMEBOY L. 69.000
SNES L. 119.000

**LEMMINGS 2**
MEGADRIVE L. 119.000
SNES L. 139.000

**SONIC 4**
MEGADRIVE L. 129.000

**MICROMACHINE 2**
MEGADRIVE L. 109.000

**VORTEX (SFX)**
SNES L. 139.000

**FIFA '95**
MEGADRIVE L. 119.000

**ROCK'N ROLL RACING**
MEGADRIVE L. 79.000

**BUGGER MAN**
MEGADRIVE L. 99.000

**SPARKSTER (Rocket Knight Adventure 2)**
MEGADRIVE L.119.000 SNES L. 139.000

**BUBSY 2**
MEGADRIVE L. 99.000

**MIGHTY MAX**
MEGADRIVE L. 89.000 SNES L. 99.000

**NBA JAM**
GAMEBOY L. 79.000

**ORDINA SUBITO TOPOLINOMANIA PER MD e SNES**
***...E PARTECIPERAI AL GRANDE CONCORSO !***

Inoltre tantissimi giochi per:
GAMEBOY - GAME GEAR - MEGADRIVE - SUPERNINTENDO
a partire da L. 29.000 (IVA compresa)

SCONTI PARTICOLARI PER RIVENDITORI QUALIFICATI

IL PIÙ VELOCE SERVIZIO DI VENDITA PER CORRISPONDENZA

NEWEL® srl
COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES
20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75
TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.)
FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)
ORDINA SUBITO:
02 - 33000036 (5 linee r.a.)
OFFERTE SUPERNINTENDO VERSIONE PAL
Dracula
OFFERTA L. 39.000
FLASHBACK
OFFERTA L. 59.000
OFFERTA L. 59.000
T2
OFFERTA L. 59.000
SUPER BOMBERMAN
OFFERTA L. 59.000
SUPER GHOULS'N GHOSTS
OFFERTA L. 69.000
OFFERTA L. 69.000
T2
OFFERTA L. 69.000
SKYBLAZER
OFFERTA L. 69.000
OFFERTA L. 69.000
THE LAWNMOWER MAN
OFFERTA L. 69.000
MORTAL KOMBAT
OFFERTA L. 69.000
CHAMPIONS WORLD CLASS SOCCER
OFFERTA L. 69.000
KICK - OFF 3
OFFERTA L. 115.000
SUPER MORPH
OFFERTA L. 99.000
CHOPLIFTER III
OFFERTA L. 99.000
OFFERTA L. 99.000
MICRO MACHINE
OFFERTA L. 119.000
WORLD HEROES 2
OFFERTISSIMA
TURN AND BURN NO-FLY ZONE
OFFERTA L. 119.000
OFFERTA L. 119.000
NBA JAM
OFFERTA L. 119.000
Jungle Book
OFFERTA L. 119.000
OFFERTA L. 119.000
Stunt Race FX
OFFERTA L. 135.000
TELEFONARE PER LE ULTIME NOVITA'
Eek! The Cat
OFFERTA L. 99.000
THE INCREDIBLE HULK
OFFERTA L. 109.000
DOUBLE DRAGON The Shadow Falls
OFFERTA L. 119.000
SUPER STREET FIGHTER II
OFFERTISSIMA !!!
TOPOLINO MANIA
DISPONIBILE
+ MAGLIETTA OMAGGIO
MORTAL KOMBAT II
OFFERTISSIMA !!!
Tutti i nomi e i marchi sopra riportati appartengono ai loro proprietari. I prezzi sopra riportati sono IVA compresa. Tutti i prodotti sono coperti da garanzia.

# MAXIMUM CARNAGE

81

| | |
|---|---|
| Giocatori | 1 |
| Livelli | - |
| Livelli di difficoltà | - |

**Chi è il saggio che ha detto: "Da cosa nasce cosa"?**

IMPORT

Che nessuno giri pagina, non prima di avere letto la recensione! Non dovete spaventarvi, Maximum Carnage non è il seguito di Total Carnage, semplicemente ne prende a scrocco un pezzo di titolo... Maximum Carnage è infatti, ancora una volta, un videogioco ispirato ai fumetti del colosso statunitense di comics, ovvero la Marvel, la madre di tutti i supereroi (oddio, quasi tutti...). Al contrario di The Incredible Hulk, uscito un paio di mesi fa, questo Maximum Carnage non ha goduto di una grande campagna pubblicitaria di promozione, e almeno per me è stato una piacevole sorpresa. Ma chi diavolo è Carnage, vi starete chiedendo voi? Beh, Carnage si può considerare come la nuova nemesi dell'Uomo Ragno (per gli anglofoni, Spiderman), universalmente il più conosciuto dei personaggi di casa Marvel, e in questo videogioco la fa veramente da padrone. Infatti Maximum Carnage è ispirato a una miniserie nella serie (una sorta di crossover, tra le varie testate dedicate all'Uomo Ragno, The Amazing Spiderman, Web Of Spiderman e Spectacular Spiderman) che vede impegnato il nostro Spidey contro il suo acerrimo nemico, con un incredibile numero di apparizioni e "camei" di molti altri personaggi, in una specie di baraonda di eroi in calzamaglia, equamente schierati tra forze del bene e forze del male (Spiderman/Carnage). Sicuramente la cosa che più ha colpito di questo ciclo di storie è l'alleanza tra Spidey e Venom (una sorta di deformazione del vecchio costume nero del Ragno, rivelatosi poi un alieno simbiota senziente, che ora convive con il folle Eddie Brock, che accusa Peter Parker/Spiderman di essere stato la causa del fallimento della sua carriera di giornalista), forse il villain più cattivo, ma allo stesso tempo più coinvolgente di tutti i tempi! Ma ancora non vi ho spiegato chi sia Carnage. Carnage nasce casualmente, tramite l'unione di una parte del costume di Venom (o Venom stesso se preferite...) con del sangue, generando una replica del costume (da qui è spiegato il cappello sibillino di questa recensione), con tutti gli annessi e connessi; esso è quindi senziente e in grado di scegliere il corpo umano ospitante: quello di un pazzo criminale... Come già detto in precedenza, il gioco ricalca abbastanza fedelmente la trama del fumetto originale e lo scopo del giocatore è quello di fermare Carnage, più che mai deciso a dominare l'intera New York e a sterminare l'Uomo Ragno, non senza l'aiuto di preziosi alleati quali Shriek, il Doppelganger, Demogoblin e altra feccia criminale. Da parte sua

l'Uomo Ragno può contare sugli aiuti di Cloak & Dagger, La Gatta Nera (o The Black Cat), Capitan America e last but non least, Venom! Il gioco è articolato come il più classico dei beat 'em up a scorrimento, stile Double Dragon, tanto per citare il capostipite di una dinastia, e il giocatore assumerà inizialmente il controllo dell'arrampicamuri per eccellenza. Come nella realtà, fumettistica s'intende, il campionario di mosse eseguibili dall'Uomo Ragno è davvero ampio: può infatti arrampicarsi sulle pareti (molto utile per sfuggire a un nugolo di criminali inferociti e per lanciarsi alla ricerca di bonus disseminati in lungo e in largo per i livelli), dondolarsi appeso a un filo, imprigionare i nemici con la ragnatela e altre cosucce del genere - tutte azioni all'ordine del giorno - e fargliele compierle con successo direi che dà una certa soddisfazione. Inoltre i più avranno scorto, nel periodo precedente, la parola "inizialmente"; non vuol dire altro che è possibile cambiare il controllo del personaggio, a un certo punto dell'avventura, scegliendo tra l'Uomo Ragno e Venom!

Fondamentalmente il potenziale dei due personaggi è uguale, ma la scelta dell'uno o dell'altro, arrivati a un certo punto dell'avventura, condiziona lo svolgersi degli eventi (un po' come succede nei Librigame). Tutti gli altri buoni presenti sono utilizzabili in maniera un po' diversa, visto e considerato che sono delle specie di smartbomb, reperibili qua e là per i vari livelli (sotto forma di icona che ne rappresenta il viso) e che, usati al momento opportuno, possono alleviare le vostre pene togliendo parecchia energia al nemico che state affrontando. Ma i bonus non finiscono certo qui, poiché i Continue si guadagnano raccogliendo le apposite icone e idem vale per le vite extra, oltre alla solita energia, abbastanza random nelle sue apparizioni. Ma adesso che vi ho detto tutte queste belle cose vi interesserà sapere se Maximum Carnage è bello o brutto. A me sinceramente non è dispiaciuto, malgrado le animazioni abbiano pochi frame e le sequenze fumettose lascino un po' desiderare in quanto a design, e ci ho fatto ben più di una partita anche perché, checché se ne dica, l'Uomo Ragno rimane secondo me uno dei personaggi più affascinanti della storia del fumetto. E poi c'è Venom, e basta questo (oltre al colore della cartuccia, rosso, che da solo merita un paio di voti in più nel globale)...
In definitiva una cosa è certa: per decidere questo 81 ci ho dovuto pensare un bel po', e potrebbe essere molto di più se siete fan accaniti (come me) dei super eroi Marvel o molto di meno se oramai tutto quello che desiderate da un gioco è una grafica strepitosa e un sonoro evocativo. Nel complesso, se vi siete stufati dei vari Streets Of Rage, Maximum Carnage rappresenta una valida alternativa. Peccato che non si possa giocare in due e non ci siano opzioni di sorta. End.

## BDM

**Che pacco, i fondali fanno schifo; gli sprite nemici pure e infine la musica su Megadrive non è mai stata il massimo... Eppure io personalmente ci ho giocato abbastanza. Perché direte voi? Probabilmente perché non ho dovuto scucire soldi, oppure perché mi intriga un sacco Venom!**
**In pratica Maximum Carnage è una mezza cavolata, però potrebbe piacervi se andate matti per i supereroi Marvel o i picchiaduro...**

| MEGADRIVE | |
|---|---|
| **GRAFICA**<br>+ alcune buone trovate...<br>- ... ma nel complesso un po' scadente | 79 |
| **SONORO**<br>+ colonna sonora dei Green Jelly...<br>- ... irriconoscibile! | 76 |
| **GIOCABILITA'**<br>+ incredibilmente appetibile...<br>- ... peccato manchi il modo 2Plr e non ci siano opzioni | 88 |
| **LONGEVITA'**<br>+ bello difficile...<br>+ ... e presumibilmente lungo! | 90 |
| **ACCLAIM** | 81 |

# DAL 1° NOVEMBRE
# IN EDICOLA

# INSIEME AL N° 18
# "INVASIONE"

AI RIVENDITORI

IMPORTAZIONE DIRETTA
VIDEOGIOCHI - CONSOLE E ACCESSORI

OFFERTE OGNI MESE

VASTO ASSORTIMENTO
IN STOCK

SEGA Nintendo

PREZZI CONCORRENZIALI

CASH & CARRY

CORTESIA, CHIAREZZA E
COMPETENZA

OLTRE 500 TITOLI

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA

MEGA DRIVE GAME BOY SUPER NINTENDO GAME GEAR

PROMO VIDEO

PROMOVIDEO s.r.l.

VIA MILANO, 46 (S.S. Varesina) OSPIATE DI BOLLATE (MI)

TEL. 02/38309940 - 38309936 FAX 02/38302425

ORARI D'APERTURA (dal lunedì al venerdì) ore 9.00→12.30, 14.00→18.00

Tutti i marchi sopra riportati appartengono ai loro propietari

SPONSOR
UFFICIALE
CAMPIONATO
MONDIALE
RALLY

9°
RALLY DI
SARDEGNA

Per la Svizzera
ATTENZIONE!
La vendita per
corrispondenza
verrà effettuata
dalla:

WARMY
Corporation Ltd.

Tel. 091-433832
Fax 091-436946
CHIASSO

eltron

BARZANÒ
Via IV Novembre, 1

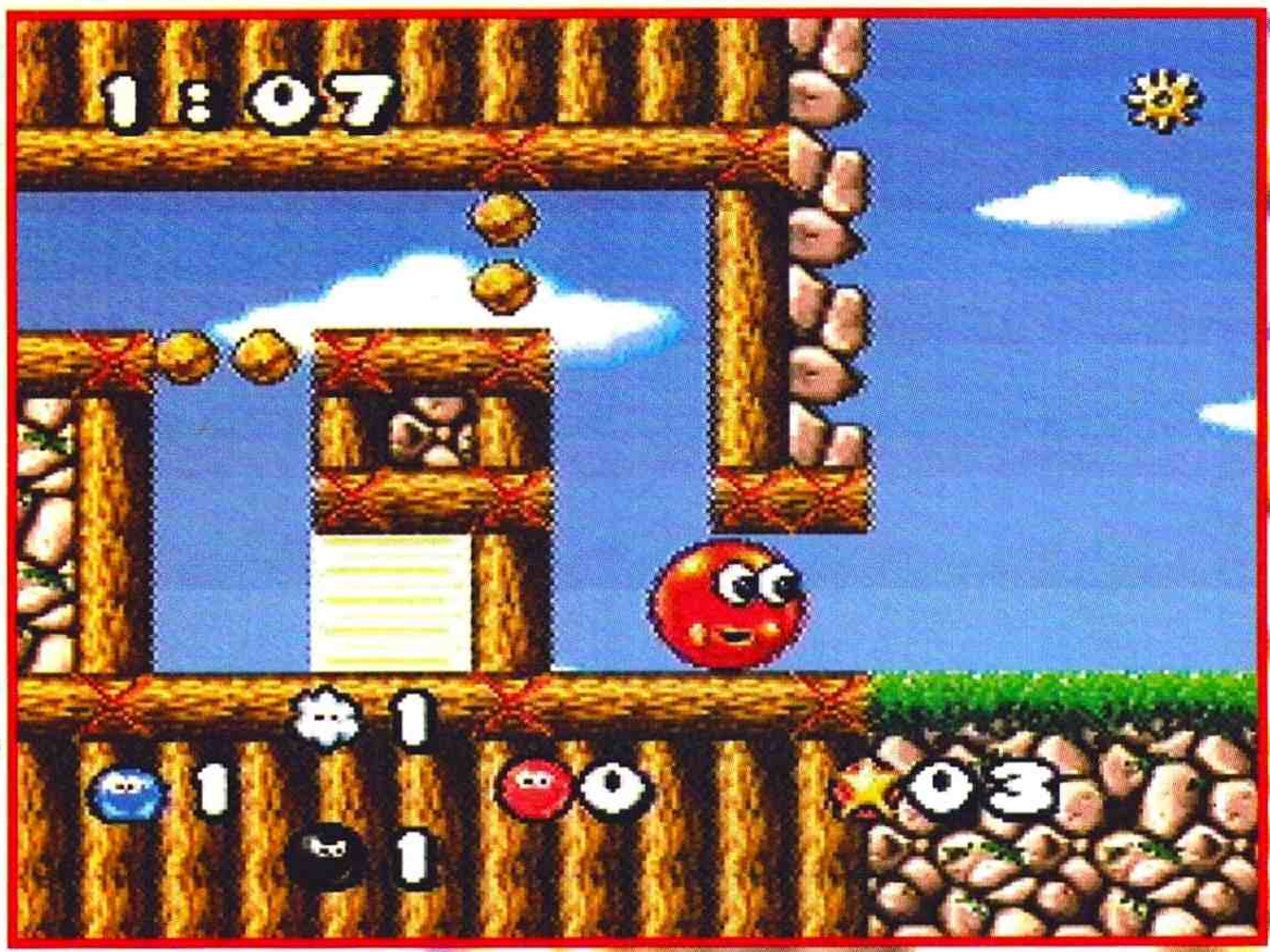
LECCO
Via M. D'Oggiono, 5

MONZA
Via Borgazzi, 8/10

?

**89**

| | |
|---|---|
| GIOCATORI | 1 |
| LIVELLI | 36 |
| LIVELLI DI DIFFICOLTÀ | 1 |



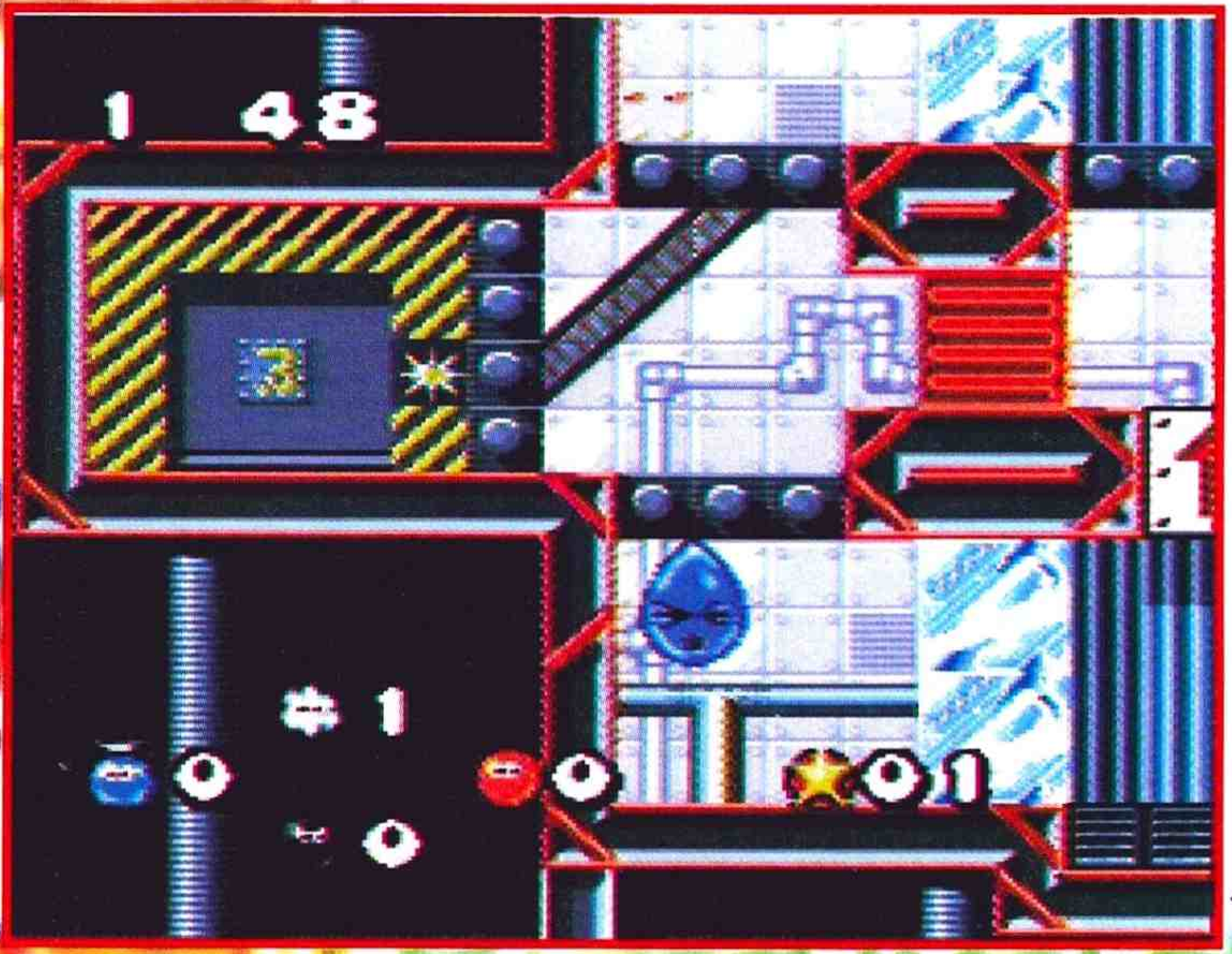
# Super Morph

**Sapete cosa succede ai bambini cattivi che non vanno bene a scuola? Ma naturalmente o li si "aggiusta", oppure li si trasforma in un ammasso di "roba" che, quando gli va, cambia stato fisico.**

Proprio la seconda condanna è capitata al protagonista di questo gioco; dovete sapere infatti che costui una volta era un bambino veramente molto vivace: andava sempre a scuola in ritardo, picchiava le maestre, prendeva a calci i compagni, dava fuoco ai banchi, nascondeva

mine antiuomo sotto le piastrelle della classe... Insomma, era un po' birichino, ma non era cattivo. Il suo ultimo scherzetto, però, non andò giù all'onnipotente provveditore, che se la prese molto a male; lo scolaro impertinente infatti calpestò, sbadatamente, una margherita che era cresciuta assieme ad altre duecentomila nel giardino della scuola.
Il problema era solo riuscire a inventarsi una punizione esemplare...
Il pargolo non fece in tempo a dire: "Allimortacc..." che divenne una pesantissima sfera di metallo...
Bene, ora che vi ho illustrato la vera trama del gioco, passiamo alla spiegazione più dettagliata di ciò che dovrete fare. Innanzitutto bisogna dire che la "cosa" può

trasformare la materia di cui è composta in vapore, gomma, acqua e ferro (o liquirizia - boh).
I livelli da affrontare saranno trentasei, divisi in quattro mondi da nove livelli ciascuno, e cioè la campagna, una fabbrica di prodotti chimici, il sottosuolo, e l'ultimo non ve lo dico per lasciarvi la sorpresa (una volta tanto lo so e non ve lo voglio dire). Naturalmente i livelli avranno una difficoltà crescente ma, per facilitarvi il compito, avrete la possibilità di cambiare in qualsiasi momento il mondo a cui dedicare le vostre fatiche.
Ora cosa dovete fare ve l'ho detto, mi manca quindi solo il "come dovete farlo"; beh, non è poi così difficile come sembra (e credeteci, ve lo dice uno che ci ha messo due mesi prima di capire che i bastoncini di Tetris non si potevano mettere in diagonale); ma cercherò comunque di essere il più chiaro possibile (quasi trasparente!).



Ogni livello rappresenta un percorso obbligato da percorrere superando una serie di ostacoli; per fare ciò avrete a disposizione un numero finito di trasformazioni nei diversi materiali (non sempre tutti saranno disponibili). Mettiamo il caso che voi cominciate la partita sotto forma di goccia d'acqua e nella parte inferiore dello schermo notate che potete trasformarvi solo in palla di metallo. Il problema sta nel fatto che il peso del metallo non vi permette di muovervi dal basso verso l'alto e per arrivare all'uscita dovete passare sopra un ostacolo. Cosa fare quindi? Ma niente di più facile, andate verso una sorgente di calore e ,dato che siete una goccia d'acqua, evaporerete diventando una nuvoletta; in questo modo potete facilmente sorvolare l'ostacolo e arrivare a destinazione.
Spero di essere stato abbastanza chiaro, anche se mi rendo conto quanto possa essere complicato immaginarsi qualcosa che non si è mai visto.
L'aspetto grafico e' fatto molto bene, decisamente fumettoso e tondeggiante (proprio come piace a me); certo la grafica non è il fattore più importante, ma nonostante tutto è ben curata; il sonoro si limita a riprodurre il rumore che fanno le vostre azioni, ma bisogna ammettere che lo fa abbastanza bene.
Per quanto riguarda la giocabilità, mi sembra di essere già stato abbastanza chiaro, cioè è molto divertente e merita di essere comprato.

Raffaele Sogni

| SUPER NINTENDO | |
|---|---|
| **GRAFICA**<br>+ Molto colorata.<br>+ sprite disegnati ottimamente. | 90 |
| **SONORO**<br>+ Fa bene il suo dovere.<br>-Sarebbe potuto essere migliore. | 84 |
| **GIOCABILITÀ**<br>+ Divertentissimo.<br>+ Semplice e intuitivo. | 91 |
| **LONGEVITÀ'**<br>+ Non lo finirete molto presto...<br>+... ma lo finirete! | 89 |
| **MILLENNIUM/SONY** | 89 |

COMPUTER ONE ®
VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedì mattina
TELEFONO: 051 - 343.504 10 linee
MEGADRIVE EURO
FAX 051-344.906
CAPITAN HAVOC
Megadrive L. 87.000
KING OF MONSTER 2
Megadrive L. 130.000
MICRO MACHINES 2
Megadrive L. 99.000
STREET OF RAGE 3
Megadrive EURO L. 129.000
Megadrive JAP L. 79.000
SUPER STREET FIGHTER 2
Megadrive EURO L. 159.000
BALLZ 3D
Megadrive L. 119.000
PETE SAMPRAS TENNIS
Megadrive L. 95.000
JUNGLE BOOK
Megadrive L. 119.000
Supernintendo L. 129.000
Gamegear L. 79.000
Gameboy L. 78.000
DYNAMITE EDDY
Megadrive L. 119.000
TAZMANIA 2
ESCAPE FROM MARS
Megadrive L. 119.000
SILVESTRO & TITTI
Megadrive L. 119.000
SUPERMAN
Megadrive L. 55.000
Gamegear L. 55.000
LA PIU' VASTA ORGANIZZAZIONE IN ITALIA SPECIALIZZATA IN VIDEOGAMES ED ACCESSORI.
CERCA IN QUESTA RIVISTA L'ELENCO DI TUTTI I NEGOZI COMPUTER ONE IN ITALIA!
Tutti i nomi e i marhi tati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.

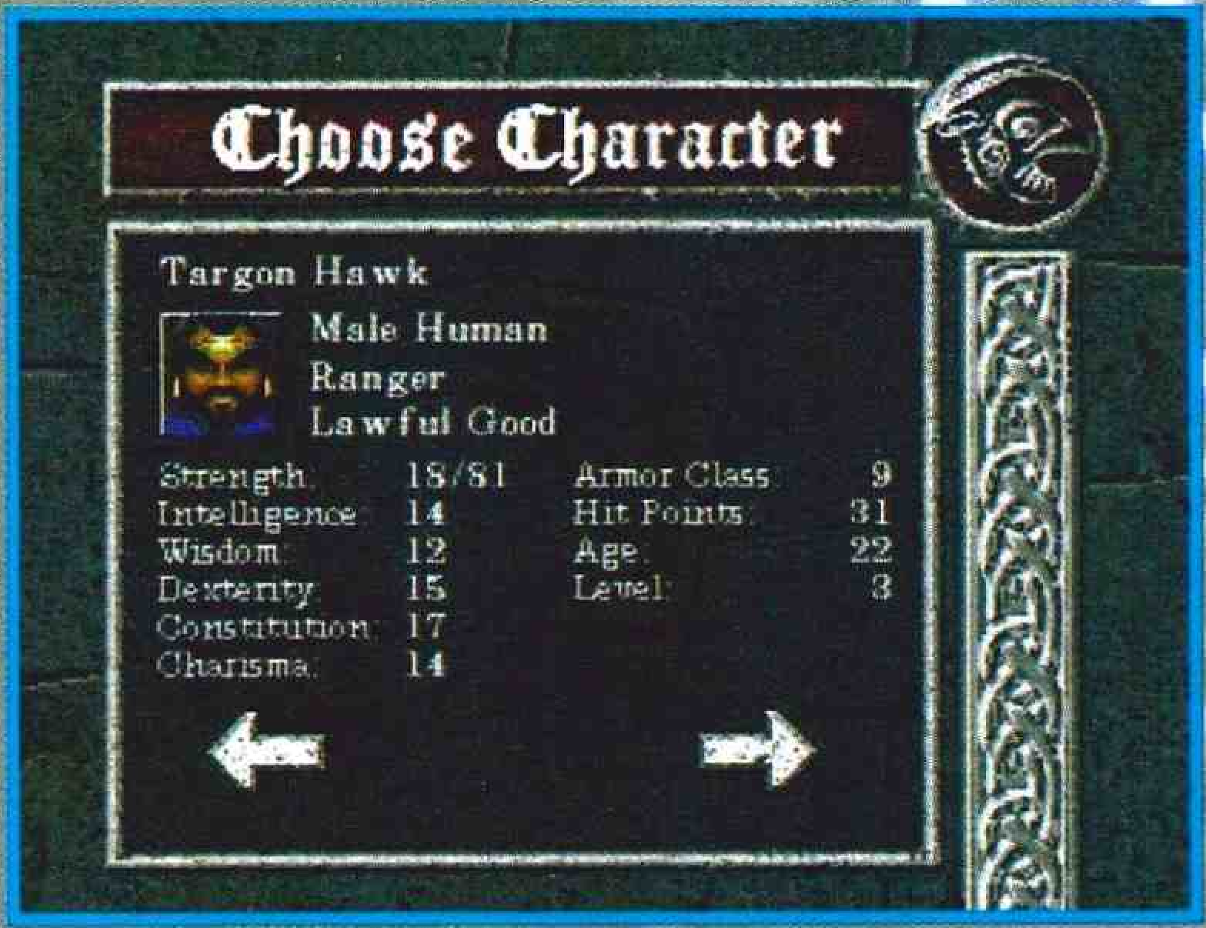
COMPUTER ONE®
VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedi' mattina
TELEFONO: 051 - 343.504 10 linee
SUPER OFFERTE MEGADRIVE
FAX 051-344.906
YOUNG INDIANA JONES
Megadrive L. 97.000
LAST BATTLE
Megadrive L. 42.000
XENON 2
Megadrive L. 44.000
ALIEN 3
Megadrive EURO L. 72.000
BONANZA BROS
Megadrive EURO L. 45.000
CHAKAN
Megadrive EURO L. 42.000
GALAXY FORCE 2
Megadrive EURO L. 49.000
GYNOUG
Megadrive L. 49.000
SPEEDBALL 2
Megadrive EURO L.49.000
RYAN GIGGS
Wrold Champ. Soccer
Megadrive L. 69.000
DJ BOY
Megadrive EURO L. 45.000
DAVID ROBINSON
BASKETBALL
Megadrive EURO L.52.000
LA PIU' VASTA ORGANIZZAZIONE IN ITALIA SPECIALIZZATA IN VIDEOGAMES ED ACCESSORI.
CERCA IN QUESTA RIVISTA L'ELENCO DI TUTTI I NEGOZI COMPUTER ONE IN ITALIA!
Tutti i nomi e i marhi tati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.

**90**

| | |
|---|---|
| giocatori | 1 |
| livelli | 21 |
| livelli di difficoltà | 3 |

**Scommetto che i patiti dei role playing game aspettavano con ansia l'uscita di un titolo del genere per il 3DO (c'era stato un gioco alla Zelda, tale Power Kingdom, ma non era un granché). Questo Slayer, invece...**

**IMPORT**

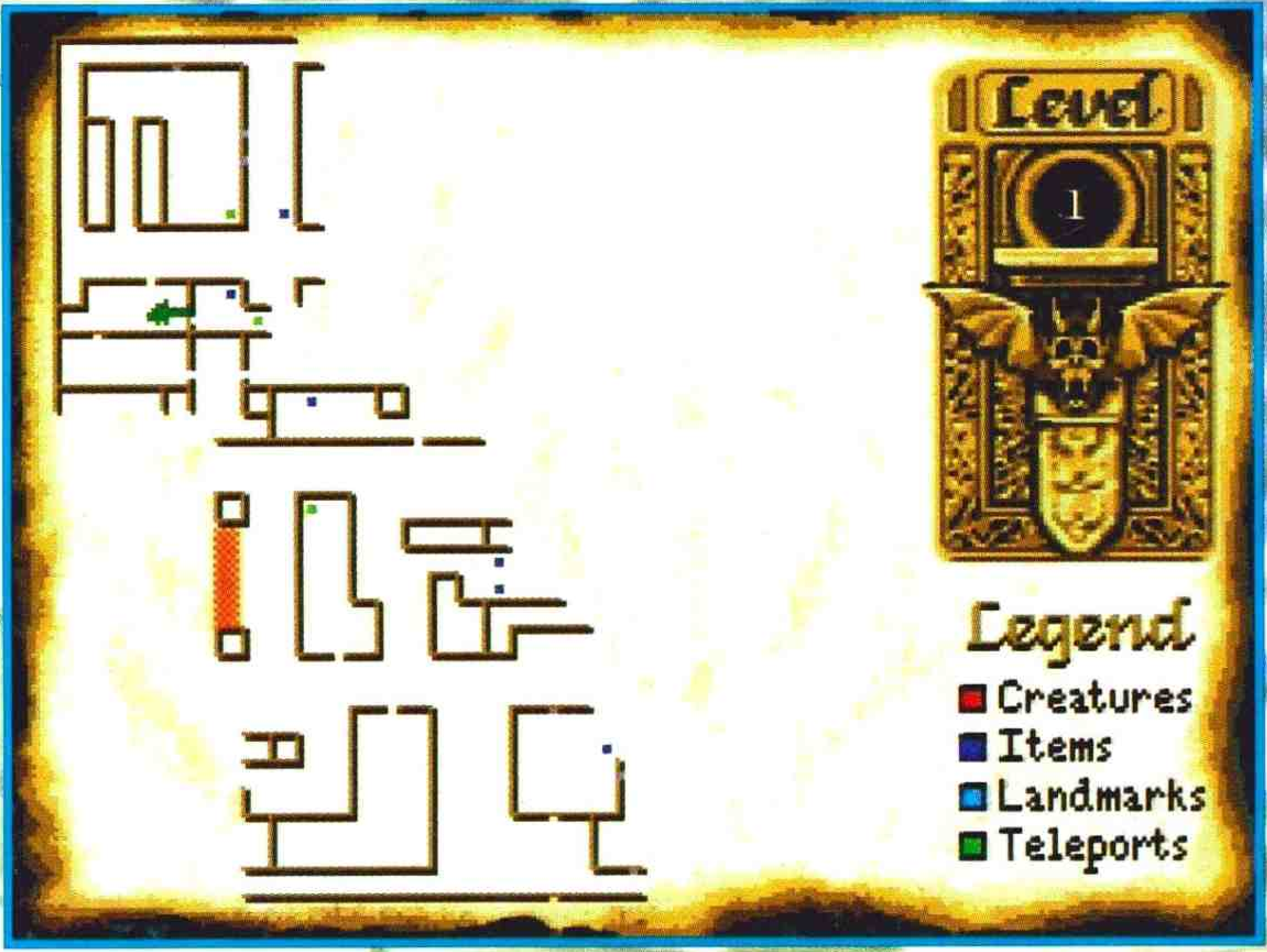



Ed ecco che anche quelli della TSR (i famosi tizi dell'ancor più famoso gioco di ruolo Dungeons & Dragons, per quei pochissimi che non lo sanno) fanno capolino sulla console Panasonic, e insieme agli amici della SSI affidano allo sconosciuto gruppo (almeno per me) chiamato Lion Entertainment la programmazione di un gioco di ruolo appositamente pensato per 3DO. Ne viene fuori un creatore casuale di labirinti tridimensionali (vedremo in seguito perché ho scritto 'casuale') con prospettiva, modalità di movimento e tutto il resto identici a Doom o a Wolfenstein (o a Escape from Monster Manor per i puri tredioisti). Il tutto è inserito in una struttura di gioco che è quella tipica dei giochi Advanced Dungeons & Dragons prodotti dalla SSI per computer (il già citato Eye of the Beholder, per esempio); infatti addirittura le stesse dei giochi per computer (e, per fortuna solo quelle) saranno le faccine dei personaggi che potrete crearvi o lo schermo dell'inventario (divenuto ormai ineguagliabilmente famoso col mitico Dungeon Master).

Per il resto il gioco si presenta divertente, veloce quanto basta (vi sono due possibili livelli di dettaglio grafico che favoriscono o meno la velocità di scrolling del gioco), con una buona varietà di mostri, sfondi, orecchiabili commenti sonori, e, soprattutto, con una longevità virtualmente infinita. L'unico difetto, sappiatelo subito o puristi degli RPG, è che si gioca con un solo personaggio, non è perciò possibile creare un gruppo di eroi come in praticamente tutti gli altri giochi di questo genere (tranne forse quelli dell'ultima generazione, tipo Lands of Lore... NdAlex). Questa mancanza, in effetti, potrebbe addirittura arrivare a pregiudicare la qualifica di rpg vero e proprio per Slayer, dal momento che, forse, il divertimento di un gioco di ruolo in stile Dungeons & Dragons sta anche indubbiamente nel potersi gestire più di un personaggio attraverso l'avventura (e il buon Andrea Fattori certamente ne converrà con me), ma dato che la TSR dice che Slayer è un rpg (io lo definirei piuttosto un perfetto mix tra AD&D e Doom), figurati chi se la sente di contraddirla (io, no di sicuro).

In ogni caso, come al solito, a voi l'ultima parola. Qualsiasi cosa sia, indubbiamente Slayer è un buon prodotto, passiamo quindi a vederlo più nel dettaglio.

La storia è ambientata in un tetro castello infestato da presenze demoniache e orribili mostri, che spetterà all'eroe di turno (e cioè voi) ripulire a dovere. Dapprima creerete il vostro personaggio, o selezionerete uno dei già disponibili. Questa fase è identica (anche visivamente) agli altri prodotti SSI: sceglierete nome, razza, faccia, "professione" e vi settate (entro



un certo limite) le caratteristiche del personaggio: intelligenza, forza e altre amenità di questo tipo . Dopodiché si passa al menu del labirinto, che è la vera e propria chicca di Slayer. Qui potrete innanzitutto scegliere tra 3 diversi

livelli di difficoltà, ognuno dei quali setterà il numero dei piani di cui sarà costituito il castello, il numero e la varietà dei mostri presenti in esso, nonché la frequenza e la difficoltà dei trabocchetti presenti, la quantità di razioni di cibo che vi troverete e così via. Il bello è che potrete anche scegliere voi

stessi il numero di piani costituenti il castello (da un minimo di dieci a un massimo di venti) e, soprattutto, inserendo una qualsiasi sequenza di nove caratteri (di senso compiuto o meno) nell'opzione SEED (settata inizialmente a SLAYER), farete generare casualmente (in maniera comunque dipendente dai caratteri inseriti) dal vostro caro 3DO un nuovo labirinto col numero di piani che avevate deciso, con mappe completamente diverse e diverse disposizioni degli oggetti, trappole e mostri presenti in ciascuna di esse. Calcolando il numero di permutazioni possibili tra nove caratteri su ventiquattro (fate un po' voi il conto, che io, con la matematico a ingegneria ne ho già fin sopra i capelli) vi renderete ben conto di come Slayer risulti praticamente infinito (premio alla voce longevità).

Il gioco vero e proprio presenta una visuale tridimensionale in soggettiva, automapping globale

e locale, possibilità di un solo salvataggio in memoria (ahiahiahi, un po' troppo poco) in ogni punto del gioco (questo è fantastico! Una vera manna: salvo dove più mi aggrada), possibilità di gioco a tutto schermo (scrolling più lento) o entro una cornice (scrolling più veloce). Lo scopo, come forse saprete, è quello di trovare la chiave d'oro presente in ogni piano per aprire la porta che conduce al piano successivo. Nel frattempo raccoglierete armi magiche e non, gioielli e armature, affetterete mostri, risolverete enigmi e, soprattutto, farete esperienza, migliorando le vostre caratteristiche.

Terminati tutti i piani avrete accesso a un ulteriore livello (l'ultimo), dove vi scontrerete col demone capo del tetro castello.

Questo è tutto. Passo e chiudo.

Piermarco Rosa

## MAO

Vedendo Slayer, la prima cosa che mi è saltata in mente è la domanda di un lettore che rivolgendosi al nostro servizio 144 ci domandava perché non recensivamo mai giochi belli per 3DO. Slayer è bellissimo! Anche se non siete cultori di ambientazioni e letteratura fantasy, nonché di RPG, come me, Slayer non potrà non entusiasmare, grazie alla sua atmosfera prettamente claustrofobica, tipica da dungeon, e la grafica con dei tocchi di classe veramente splendidi, come i vari chiaroscuri e le animazioni dei nemici che si aggirano qua e là. In definitiva Slayer lo consiglio a tutti i possessori di 3DO, che non potranno restare indifferenti di fronte a questo prodigio di tecnica. L'unica nota negativa va al sistema di controllo, forse un po' troppo poco immediato. Un altro grandissimo centro da parte della SSI (da sempre una delle mie softwarehouse predilette. Ma non preoccupatevi, perché il commento non è assolutamente di parte...).

| 3DO | |
|---|---|
| GRAFICA<br>+ fluida e scorrevole | 90 |
| SONORO<br>+ ottime musiche d'atmosfera | 92 |
| GIOCABILITÀ<br>+ immediato con comandi intuitivi | 90 |
| LONGEVITÀ<br>+ un numero infinito di labirinti | 97 |
| LION ENTERTAINMENT | 90 |

VIDEO GAMES COMPUTER

1° NEGOZIO A CORSICO (MILANO)
VIA V. MONTI 26
Tel./Fax 02-4408143

1° NEGOZIO A CORSICO (MILANO)
VIA V. MONTI 26
Tel./Fax 02-4408143

VIDEO GAMES COMPUTER

# ARIVIVIS

VIDEO GAMES COMPUTER

## SUPERNINTENDO

| | | | |
|---|---|---|---|
| ALL AMERICA CHAMP. FOOTBALL | L. 69.000 | FAMILY DOG | L. 79.000 |
| ARCANA | L. 49.000 | FATAL FURY 2 | L. 69.000 |
| BATMAN RETURNS | L. 89.000 | FINAL FIGHT 2 | L. 49.000 |
| BAZOOKA | L. 79.000 | FLASH BACK | L. 59.000 |
| BILL LAMBEER COMBAT BASKETBALL | L. 59.000 | G. FOREMAN BOXING | L. 79.000 |
| BOB | L. 89.000 | GODS | L. 49.000 |
| BOMBERMAN 2 | L. 159.000 | GUN FORCE | L. 99.000 |
| KACOMA NIGHT | L. 79.000 | HULK | L. 119.000 |
| CALIFORNIA GAMES | L. 89.000 | HOME ALONE 2 | L. 49.000 |
| COLUMNS | L. 159.000 | HUMAN GRAND PRIX | L. 89.000 |
| COTTON | L. 149.000 | ININDO | L. 69.000 |
| DARIUS TWIN | L. 49.000 | JAKI CRUSH | L. 99.000 |
| DAVID C. AMAZING TENNIS | L. 49.000 | JAMES POND | L. 99.000 |
| DENNIS THE MENACE | L. 99.000 | JURASSIC PARK | L. 79.000 |
| DEAD DANCE | L. 49.000 | K.R. JR. BASEBALL | L. 59.000 |
| DIMENSION FORCE | L. 49.000 | KING OF THE MONSTER 2 | L. 129.000 |
| DOUBLE DRAGON 5 | L. 139.000 | KRUSTY SUP. FUN HOUSE | L. 59.000 |
| EYE OF THE BHEOLDER | L. 109.000 | LAST ACTION HERO | L. 89.000 |

## SUPERNINTENDO

| | | | |
|---|---|---|---|
| LETHAL WEAPON | L. 89.000 | SUPER STREET FIGHTER II | L. 149.000 |
| MAGIC ADVENTURE | L. 99.000 | SUPER NINJA BOY | L. 89.000 |
| MORTAL KOMBAT | L. 79.000 | SUPER WRESTLEMANIA | L. 89.000 |
| MORTAL KOMBAT II | L. 139.000 | T2 JUDGMENT DAY | L. 99.000 |
| NINJA BOY | L. 89.000 | T2 ARCADE GAME | L. 59.000 |
| NCW WRESTLING | L. 99.000 | TIME TRAX | L. 99.000 |
| OUT TO LUNCH | L. 99.000 | TAZMANIA | L. 69.000 |
| PINK GOES TO HOLLIWOOD | L. 89.000 | THE GREAT WALDO S. | L. 49.000 |
| PINBALL DREAM | L. 89.000 | THE LAWNOVERMAN | L. 59.000 |
| PIT FIGHTER | L. 89.000 | THE ROCKETEER | L. 59.000 |
| ROCKY RODENT | L. 99.000 | TIME SLIP | L. 69.000 |
| ROMANCE III | L. 89.000 | TURTLES IN TIME | L. 49.000 |
| SENGOKU | L. 99.000 | UTOPIA | L. 89.000 |
| SHADOW RUN | L. 79.000 | WAGAN ISLAND | L. 49.000 |
| SONIC BLASTMAN | L. 49.000 | WINGS II | L. 99.000 |
| SLAM MASTER | L. 119.000 | WING COMMANDER | L. 59.000 |
| SPACE ACE | L. 59.000 | WINTER OLIMPIC | L. 99.000 |
| SPECTRE | L. 99.000 | YOSHI'S SAFARI | L. 89.000 |
| SPIDERMAN X - MEN | L. 69.000 | | |

## NOVITÀ

### 3 DO
VR - STALKER
PAATANK
DEMOLITION MAN
MEGA RACE

### GAME BOY
CONTRA
MEGA MAN 5
NBA JAM
IL LIBRO DELLA GIUNGLA

### S. NES
POWER RANGERS
ILLUSION OF GAIA
SUPER MAN
POCHY & ROCKY 2

### GAME GEAR
CEASAR PALACE
DAFFY DUCK
STAR TREK
SIDE POCKET

### MEGA DRIVE
POWER RANGERS
SHINING FORCE 2
LETHAL ENFORCE 2
SONIC & KNUCKLE

## MEGA DRIVE

| | | | |
|---|---|---|---|
| ACQUATIC GAMES | L. 49.000 | ECCO THE DOLPHIN | L. 49.000 |
| AGASSI | L. 49.000 | ETERNAL CHAMPION | L. 79.000 |
| ALEX KIDD | L. 29.000 | F-117 NIGHT STORM | L. 49.000 |
| ALLIEN STORM | L. 29.000 | FATAL FURY II | L. 129.000 |
| ALISIA DRAGON | L. 19.000 | FATAL LABYTINTH | L. 39.000 |
| ASTERIX | L. 99.000 | FIFA INT. SOCCER | L. 95.000 |
| BARKLEY | L. 99.000 | FORGOTTEN WORLD | L. 29.000 |
| BASEBALL MLBPA E.A. NEW | L. 119.000 | GAJN GROUND | L. 29.000 |
| BATMAN RETURN | L. 39.000 | GAUNTLET IV | L. 89.000 |
| BATTLE TOADS | L. 59.000 | GENERAL CHAOS | L. 49.000 |
| BOB | L. 99.000 | GOLDEN AXE II | L. 39.000 |
| BURNING FORCE | L. 29.000 | GRANDE SLAM TENNIS | L. 49.000 |
| CAPTAIN AMERICA | L. 69.000 | GUNTAR HEROES | L. 69.000 |
| CASTELVANIA | L. 99.000 | GYNOUG | L. 39.000 |
| CASTLE OF ILLUSION | L. 39.000 | HAUNTING | L. 89.000 |
| CHAKAN | L. 69.000 | HERZOG | L. 29.000 |
| CHAMPIONS WORLD CLASS | L. 99.000 | HIPER DUNK | L. 99.000 |
| CHELNOV | L. 59.000 | HOOK | L. 99.000 |
| CLIFF HANGER | L. 79.000 | HYDLIDE | L. 39.000 |
| COLUMS IV | L. 89.000 | IL LIBRO DELLA GIUNGLA NEW | L. 119.000 |
| CRACK DOWN | L. 39.000 | JAMES BOND 007 | L. 69.000 |
| CRUE BALL | L. 59.000 | JAMES POND I | L. 29.000 |
| CYBER BALL | L. 39.000 | JAMES POND II | L. 29.000 |
| DARK CASTLE | L. 19.000 | JAMES POND III | L. 89.000 |
| DEATH DUEL | L. 39.000 | JAMMIT | L. 99.000 |
| DECAP ATTACK | L. 19.000 | JEWEL MASHER | L. 29.000 |
| DINOSAURS | L. 99.000 | JOE MONTANA II | L. 39.000 |
| DOUBLE DRAGON 3 | L. 69.000 | JOHN MADDEN 92 | L. 39.000 |
| DRAGON BALL Z | L. 69.000 | JORDAN VS BIRD | L. 59.000 |
| DUNE II | L. 109.000 | JUNGLE STRIKE | L. 89.000 |
| EA TENNIS | L. 119.000 | JURASSIC PARK | L. 69.000 |

## MEGA DRIVE

| | | | |
|---|---|---|---|
| KID CHAMELEON | L. 39.000 | SOCCER II | L. 109.000 |
| KING SALMON | L. 69.000 | SONIC 3 | L. 99.000 |
| LHX ATTACK | L. 49.000 | SPACE HARRIER | L. 39.000 |
| LIBERTY OR DEATH | L. 119.000 | SPEED BALL 2 | L. 39.000 |
| MARIO ANDRETTI RACING | L. 109.000 | STAR FLIGHT | L. 39.000 |
| MIDNIGHT RESISTANCE | L. 29.000 | STRETT OF RAGE III | L. 129.000 |
| MOON LIGHT RESISTANCE | L. 29.000 | STRIDER | L. 39.000 |
| MOON WALKER | L. 39.000 | STRIDER II | L. 59.000 |
| MORTAL KOMBAT | L. 79.000 | SUPER SHINOBY | L. 49.000 |
| MORTAL KOMBAT II | L. 115.000 | SUPER STREET FIGHTER II | L. 159.000 |
| MUTANT LEAGUE HOCKEY | L. 49.000 | SUPER THUNDER BLACK | L. 39.000 |
| MYSTIC DEFENDER | L. 29.000 | SWORD OF SODAN | L. 39.000 |
| NBA ALL STAR CHALL. | L. 59.000 | SYLVESTER & TWITTY NEW | L. 119.000 |
| NBA JAM | L. 95.000 | T2 J.D. | L. 59.000 |
| NHL HOCKEY 95 | L. 119.000 | TA SPORT TENNIS | L. 119.000 |
| NORMY'S | L. 99.000 | TECNO CLASH | L. 79.000 |
| OTTIFANT | L. 89.000 | TERMINATOR | L. 59.000 |
| OUT RUN | L. 39.000 | TRUXTON | L. 29.000 |
| PELÉ | L. 69.000 | TURRICAN | L. 79.000 |
| PHANTASY STAR II | L. 39.000 | TWIN HAWK | L. 39.000 |
| PIG SKIN | L. 69.000 | URBAN STRIKE NEW | L. 119.000 |
| PINK GOES TO HOLLYWOOD | L. 99.000 | VIRTUAL PIBALL | L. 59.000 |
| POPULUS | L. 39.000 | WIZ'N' LIZ | L. 79.000 |
| PRINCE OF PERSIA | L. 89.000 | WONDER BOY II | L. 39.000 |
| PUCH ROGERS | L. 39.000 | WORLD CUP ITALIA 90 | L. 19.000 |
| RASTN SAGA II | L. 29.000 | WRESTLE BALL | L. 39.000 |
| RING OF POWER | L. 39.000 | WRESTLINMANIA | L. 19.000 |
| ROCKET NIGHT ADV. | L. 69.000 | XENON 2 | L. 39.000 |
| SAMPRAS | L. 109.000 | ZOOL | L. 69.000 |
| SHADOW DANCRE | L. 29.000 | ZOOM | L. 39.000 |
| SOCCER | L. 39.000 | | |

## GAME BOY

| | | | |
|---|---|---|---|
| 4 IN 1 FUN PAK VOLUME 2 | L. 65.000 | OUT TO LUNCH | L. 49.000 |
| ADVENTURE ISLAND II | L. 59.000 | PIT-FIGHTER | L. 39.000 |
| BATTLE BULL | L. 49.000 | POWER RANGERS | L. 69.000 |
| DENNIS THE MENACE | L. 69.000 | PYRAMIDS OF RA | L. 39.000 |
| DONKEY KONG | L. 69.000 | ROBOCOP VS TERMINATOR | L. 69.000 |
| DRACULA (BRAM STOKER) | L. 59.000 | SPORT ILLUSTRATED | L. 69.000 |
| GOLF | L. 49.000 | STAR TREK 25TH ANNIVERSARY | L. 49.000 |
| HUDSON HAWK | L. 55.000 | SUPER BATTLETANK | L. 69.000 |
| INDY JONES & THE LAST CRUSADE | L. 49.000 | SUPER MARIO LAND | L. 39.000 |
| JURASSIC PARK | L. 49.000 | SUPER MARIO LAND 2 | L. 49.000 |
| LAST ACTION HERO | L. 55.000 | SUPER MARIO LAND 3 | L. 65.000 |
| LIBRO DELLA GIUNGLA | L. 79.000 | THE HUMANS | L. 49.000 |
| LITM'S SUMMER | L. 59.000 | TITUS THE FOX | L. 59.000 |
| MEGALIT | L. 39.000 | TRACK AND FIELD | L. 59.000 |
| MICKEY'S ULTIMATE CHALLANGE | L. 69.000 | UNIVERSAL SOLDIER | L. 39.000 |
| NINJA BOY 2 | L. 49.000 | WAVE RACE | L. 39.000 |
| OUT OF GAS | L. 59.000 | WORLD USA '94 | L. 69.000 |
| | | ZOOL | L. 59.000 |

## OFFERTE CONSOLLE

**3DO PANASONIC + 2 GIOCHI L. 949.000**

**SUPER NES L. 239.000**

**GAME GEAR + 4 GIOCHI L. 239.000**

**GAME BOY L. 95.000**

**MEGADRIVE II + GIOCO L. 249.000**

**NEO GEO CD L. 950.000**

## MASTER SYSTEM

| | |
|---|---|
| DRACULA | L. 29.000 |
| COOL SPOT | L. 39.000 |
| DESERT STRIKE | L. 39.000 |
| CHUCK ROCK 2 | L. 39.000 |
| ROBOCOP VS TERMINATOR | L. 39.000 |
| JURASSIC PARK | L. 49.000 |
| ALIEN 3 | L. 39.000 |
| SUPERMAN | L. 39.000 |
| DONALD DUCK 2 | L. 49.000 |
| OLYMPIC GOLD | L. 39.000 |

## NEO GEO

| | |
|---|---|
| ANDRO DUNOS | L. 89.000 |
| BOWLING | L. 59.000 |
| LAST RESORT | L. 99.000 |
| GHOST PILOT | L. 59.000 |
| NINJA COMBAT | L. 59.000 |
| FATAL FURY | L. 59.000 |
| BASEBALL STAR | L. 79.000 |
| SIDE KICKS | L. 149.000 |
| 3 COUNT BOUNT | L. 100.000 |
| WORLD HEROES II | L. 149.000 |

## GAME GEAR

| | | | |
|---|---|---|---|
| AGASSI TENNIS | L. 79.000 | SPACE HARRIER | L. 49.000 |
| ALIEN III | L. 49.000 | SUPER SMASH T.V. | L. 69.000 |
| ALIEN SYNDROME | L. 49.000 | SURF-NINJA | L. 69.000 |
| BATTLE TOADS | L. 75.000 | THE BERLIN WALL | L. 39.000 |
| CHOPLIFTER III | L. 79.000 | WHEEL OF FORTUNE | L. 65.000 |
| DESERT STRIKE | L. 59.000 | DRACULA | L. 39.000 |
| F1 (DOMARK) | L. 59.000 | HOOK | L. 39.000 |
| GEAR WORKS | L. 75.000 | OLIMPIC GOLD | L. 49.000 |
| MORTAL KOMBAT II | L. 79.000 | ROBOCOP VS TERMINATOR | L. 49.000 |
| PAC ARRACK | L. 69.000 | COOL SPOT | L. 49.000 |
| PAPER BOY 2 | L. 49.000 | PRINCE OF PERSIA | L. 39.000 |
| SIDE POCKET | L. 85.000 | DOUBLE DRAGON | L. 49.000 |
| SONIC SPINBALL | L. 65.000 | | |

## 3 DO

| | | | |
|---|---|---|---|
| ALONE IN THE DARK | L. 119.000 | REAL PINBALL | L. 99.000 |
| BLOND JUSTICE | L. 79.000 | ROAD RASH II | L. 119.000 |
| BURNING SOLDIER | L. 119.000 | SEWER SHARK | L. 99.000 |
| COWBOY CASINO | L. 99.000 | SLA YER | L. 129.000 |
| DEMOLITION MAN | L. 129.000 | SPACE SHUTTLE | L. 109.000 |
| GUARDIAN WAR | L. 119.000 | STELLAR 7 | L. 89.000 |
| JOHN MADDEN FOOTBALL | L. 109.000 | SUPER MODEL | L. 59.000 |
| JURASSIC PARK | L. 79.000 | SHADOW | L. 109.000 |
| LEMMINGS | L. 89.000 | 20 TM CENTURY | L. 89.000 |
| MAD DOG II | L. 129.000 | THE ANIMALS | L. 89.000 |
| MEGA RACE | L. 109.000 | TWISTED | L. 99.000 |
| MICROCOSM | L. 109.000 | VR - STALKER | L. 129.000 |
| OUT OF THIS WORLD | L. 109.000 | WAY OF THE WARRIOR | L. 109.000 |
| PATAANK | L. 129.000 | WOODY WOODPECKER | L. 69.000 |
| PUTT & PUTT | L. 99.000 | JOY PAD SUPPLEMENT. | L. 79.000 |

**VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA CON CONSEGNA IN SOLE 24/36 ORE**

# ELECTRIC DREAM s.a.s.

IMPORTAZIONE E DISTRIBUZIONE CONSOLE, ACCESSORI
E VIDEOGAMES ORIGINALI GIAPPONESI E AMERICANI
VIA PIETRO MICHELI, 33 • 73100 LECCE
TEL. 0831/942352 • FAX 0831/315110
TEL. 0832/244465 • FAX 0832/247483 • CELL. 0337/824752

# SONIC 4
# (SONIC & KNUCKLES)
# L. 84.000

L.84.000 (MD/SNES) ← MORTAL KOMBAT II → L. 37.000 (GB)
L.99.000 (MD/SNES) ← S STREET FIGHTER II → L. 37.000 (GB)
L.105.000 (MD/SNES) ← FATAL FURY II SPECIAL → L. 37.000 (GB)

ELECTRIC DREAM dice:
SI ALLA LIBERA CONCORRENZA
NO ALLA PIRATERIA

## JOYPAD 6 TASTI MD/SNES

# L. 15.000

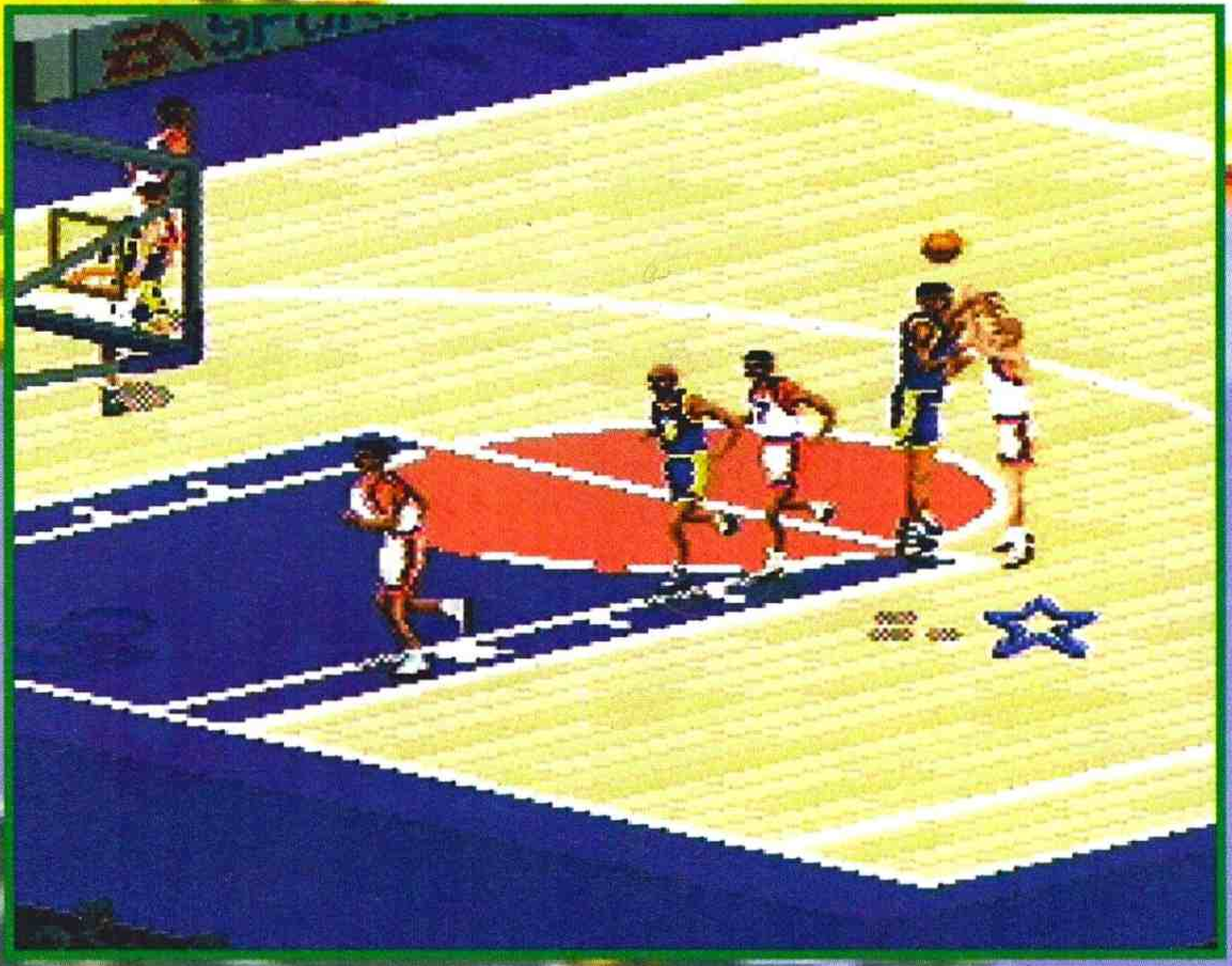
PREZZI IVA ESCLUSA • LISTINO RIVENDITORI • CERCANSI AGENTI PER ZONE LIBERE

| | |
|---|---|
| Giocatori | 1-2 |
| Livelli | - |
| Livelli di difficoltà | 3 |

**Era ora! Finalmente è arrivato un gran bel gioco di basket cinque contro cinque. Di chi poteva essere opera, se non della EA Sports?**

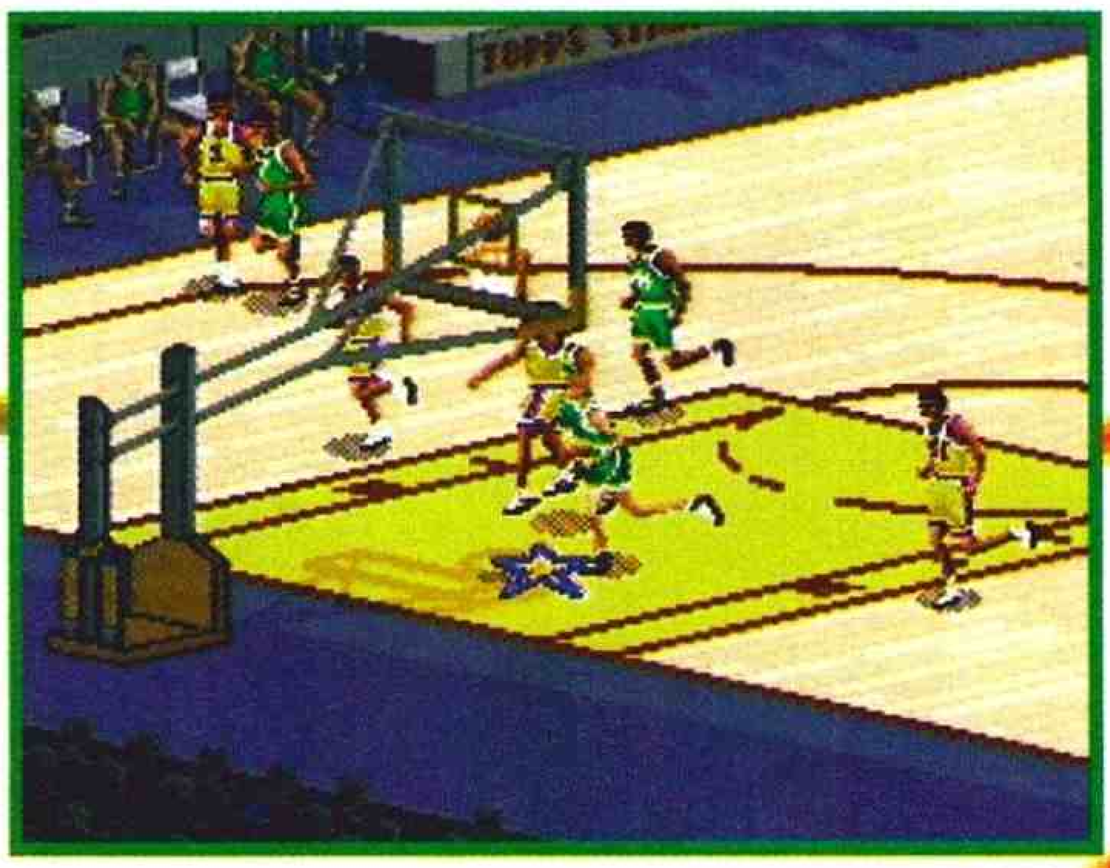
Già mentre stavo scrivendo le news per il numero scorso, questo NBA Live 95 mi aveva intrigato non poco, anche se a mia disposizione c'erano solo delle microscopiche foto. L'unica mia riserva riguardava il concept: di solito alla Electronic Arts cambiano leggermente il titolo del gioco, malgrado le routine rimangano pressappoco sempre le stesse (per maggiori chiarimenti confrontare i vari John Madden Football, gli Hockey e i due basket Bulls Vs Blazers e NBA Showdown... Prettamente identici con l'unica differenza consistente nell'aggiornamento delle statistiche e dei nomi dei giocatori della stagione appena conclusa o in procinto di terminare...). Ecco quindi che i primi dubbi iniziavano a insinuarsi nella mia mente: anche questo NBA Live 95 sarebbe stato uno spudorato clone dei due titoli precedenti? Le migliorie avrebbero riguardato solo i nomi e le varie opzioni o ci sarebbe stato anche qualche cambiamento tangibile nella struttura di gioco? Può la casa produttrice di quel capolavoro che è FIFA International Soccer ostinarsi a ripetere le solite cose, spacciandole per nuovi videogiochi? Beh, ora che NBA Live 95 è giunto alfine in redazione, tra l'altro snobbato fino a mezz'oretta fa anche da me che, come oramai avrete intuito, dopo più di un anno di onorato (beh, forse esagero) servizio su queste pagine, sono uno dei pochissimi veri amanti delle simulazioni sportive oltre a Shin, Alex e Max. Cos'è successo mezz'ora fa? Devo dire che i miei dubbi erano veramente molti, e con nonchalance ho inserito la cartuccia nel Super NES, l'ho acceso e -rullino le trombe e squillino i tamburi- NBA Live 95 NON E UGUALE AI SUOI PREDECESSORI! Ma la cosa bella deve ancora venire! NBA Live 95 è forse il più bel, nonché il più realistico, gioco di basket che mi sia capitato di giocare. E NBA Jam, vi starete chiedendo voi? NBA Jam è molto bello, ma molto poco realistico! E poi volete mettere la soddisfazione che dà giocare in cinque contro cinque con tutte le regole della disciplina, piuttosto che in due contro due senza nessuno straccio di regola? Ancora non riesco a darvi la sensazione che questo NBA Live sia veramente il più bel gioco di basket uscito fino ad oggi? Allora mi devo lanciare in paragoni scomodi e azzardati: vi basta se vi dico che NBA Live 95 sta al basket come FIFA sta al calcio? Ancora no? Allora passiamo all'analisi del gioco, anche perché oramai ho stravolto l'ordine canonico di una recensione normale, ma ne vale sicuramente la pena!

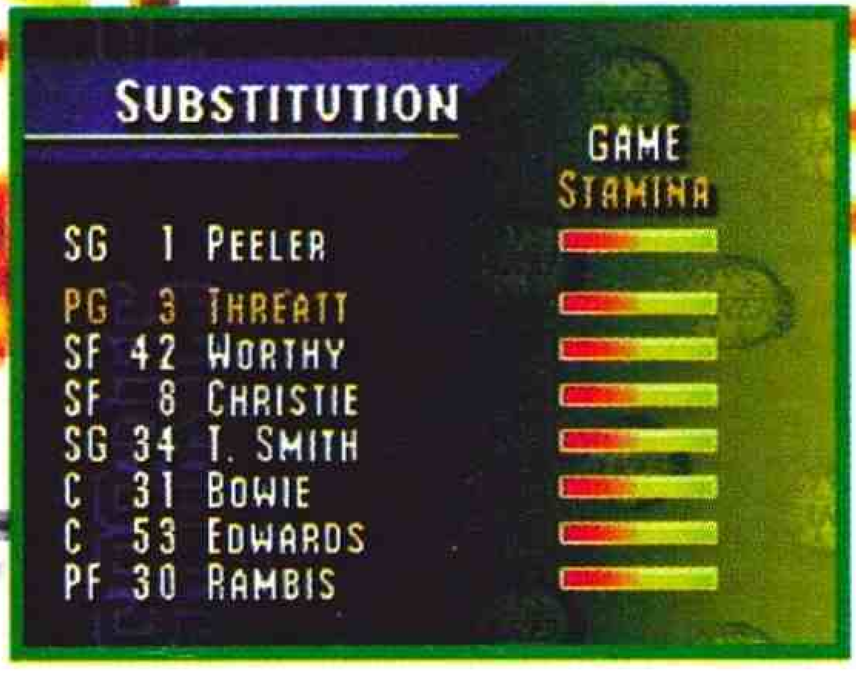
NBA Live 95 si avvale della colla-



borazione della National Basketball Association, e perciò propone tutte le reali squadre della Lega professionisti americana, con tanto di giocatori e relative statistiche della stagione appena terminata (mancano solamente i giocatori che hanno grossi contratti con produttrici di abbigliamento sportivo o sono presenti in altri giochi, tipo "Sir" Charles Barkley). Le opzioni sono veramente tantissime, a partire dalla possibilità di disputare un campionato intero (ben 82 partite!), i playoff o un'amichevole. Le opzioni di gioco riguardano più che altro le regole da applicare sul campo: è infatti possibile o meno scegliere se giocare con i passi (il famoso travelling), gli sfondamenti, l'incisività dei falli da fischiare sia in attacco sia in difesa (mediante delle barre a scorrimento), l'infrazione di campo, nonché la durata del tempo per quarto, il tempo effettivo e i fatidici 24 secondi per portare a termine un'azione di attacco. Un'altra cosa davvero particolare risiede nel fatto di potere scegliere tra tre diverse modalità di gioco: Arcade (con i settaggi ridotti ai minimi termini, per garantire maggior fluidità alla azione di gioco e il non affaticamento dei giocatori, in modo tale da non costringervi a noiosissime sostituzioni durante la partita), Simulation (tutti i settaggi sono posti sulle regole ufficiali, con tanto di infortuni, a differenza del tempo, sul quale è comunque sempre possibile effettuare delle modifiche) e Custom (che viene attivato automaticamente in caso uno dei settaggi delle opzioni di cui poco sopra venga cambiato...). Se viene scelta la stagione, una serie di menu supplementari vi verrà messa a disposizione. Potrete infatti accedere a tutte le statistiche inerenti a rimbalzi, assist, punti media a partita, ecc..., che vi segnaleranno i migliori giocatori dell'NBA e che vengono regolarmente aggiornate dopo ogni giornata (brutto gioco di parole, però non mi veniva di meglio...). Se per caso un giorno non avete voglia di giocare una determinata partita, con l'opzione SIM potrete far giocare la partita al computer che vi fornirà il risultato finale subito dopo, in base a un criterio di confronto di forze delle squadre in campo (ma questo toglie sicuramente la maggior parte del divertimento!). Veniamo al gioco vero e proprio: il campo è in prospettiva isometrica, molto simile a FIFA; le animazioni sono veramente splendide (grandioso il giocatore che fa la schiacciata e si allontana dal canestro avversario con l'indice puntato alla ricerca del compagno che gli ha fornito l'assist, oppure quando viene effettuata un entrata in terzo tempo e dopo avere fatto una finta di testa, la palla viene appoggiata al tabellone nella maniera più realistica che mi sia mai capitato di vedere!) e malgrado gli sprite non siano lo stato dell'arte, l'azione è convulsa, frenetica. I comandi non sono certo il massimo dell'immediatezza, ma una volta assimilati non potranno non essere apprezzati per la loro completezza. Oltre alla possibilità di salvare le proprie partite, NBA Live 95 mette a disposizione uno spettacolare sistema di replay on line per farvi vedere al momento tutte le azioni che sono appena state concluse. Un commento finale (come se non ne ho già fatti abbastanza...) ? NBA Live 95 è la simulazione cestistica che aspettavo da anni! Grande, grande, GRANDE!

MAO






**SUPER NES**

| | |
|---|---|
| **GRAFICA**<br>+ splendide animazioni...<br>- poco definita | **89** |
| **SONORO**<br>+ bella musica<br>+ effetti sonori eccezionali! | **93** |
| **GIOCABILITÀ**<br>+ frenetico | **93** |
| **LONGEVITÀ**<br>- a parte le difficoltà iniziali...<br>+ ... vi soddisferà pienamente! | **96** |
| **EA SPORTS** | **94** |

# NEWEL® srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES

20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.)
FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

**ORDINA SUBITO: 02 - 33000036 (5 linee r.a.)**

## MASTER SYSTEM

| | |
|---|---|
| AGASSI TENNIS | L. 39.000 |
| AIR RESCUE | L. 29.000 |
| BUGGY RUN | L. 39.000 |
| CASTLE OF ILLUSION | L. 39.000 |
| CHUCK ROCK | L. 39.000 |
| CHUCK ROCK II | L. 49.000 |
| COOL SPOT | L. 39.000 |
| CYBER SHINOBI | L. 29.000 |
| DESERT STRIKE | L. 39.000 |
| DONALD DUCK | L. 29.000 |
| DRACULA | L. 39.000 |
| DRAGON CRYSTAL | L. 39.000 |
| DR. ROBOTNIK | L. 39.000 |
| F. 1 | L. 39.000 |
| GALAXY FORCE | L. 29.000 |
| GHOULS 'N GHOST | L. 29.000 |
| GREAT FOOTBALL | L. 29.000 |
| HEROES OF THE LANCE | L. 29.000 |
| IMPOSSIBLE MISSION | L. 29.000 |
| JAMES BOND 007 | L. 29.000 |
| JUNGLE BOOK | L. 59.000 |
| MARBLE MADNESS | L. 29.000 |
| MASTER OF DARKNESS | L. 29.000 |
| MASTER OF COMBAT | L. 39.000 |
| MOONWALKER | L. 29.000 |
| NEW ZEALAND STORY | L. 29.000 |
| NINJA | L. 29.000 |
| OPERATION WOLF | L. 29.000 |
| OTTIFANT | L. 29.000 |
| OUTRUN EUROPA | L. 29.000 |
| PREDATOR II | L. 29.000 |
| R - TYPE | L. 29.000 |
| RAMPART | L. 29.000 |
| RENEGADE | L. 29.000 |
| ROBOCOP Vs TERMIN. | L. 39.000 |
| SAFARI HUNT | L. 29.000 |
| SHADOW OF BEAST | L. 29.000 |
| SHANGAI | L. 39.000 |
| SMASH TV | L. 29.000 |
| SONIC 2 | L. 39.000 |
| SPACE GUN | L. 29.000 |
| SPECIAL CRIMINAL | L. 29.000 |
| SPEEDBALL II | L. 29.000 |
| SPIDERMAN | L. 29.000 |
| STRIDER II | L. 29.000 |
| SUMMER CHALLENGE | L. 39.000 |
| TERMINATOR | L. 39.000 |
| TOM & JERRY | L. 39.000 |
| TRANSBOT | L. 29.000 |
| TRIVIAL PURSUIT | L. 29.000 |
| ULTIMATE SOCCER | L. 39.000 |
| WIMBLEDON TENNIS | L. 39.000 |
| WORLD CUP ITALY '90 | L. 29.000 |
| XENON 2 | L. 29.000 |

## NINTENDO 8 BIT

| | |
|---|---|
| METAL GEAR | L. 29.000 |
| MONSTER IN POCKET | L. 29.000 |
| ULTIMATE STUNTMAN | L. 29.000 |
| ALPHA MISSION | L. 29.000 |
| ASTERIX | L. 39.000 |
| BLACK MANTA | L. 29.000 |
| BLUE SHADOW | L. 29.000 |
| CASTELVANIA II | L. 29.000 |
| CRACK OUT | L. 29.000 |
| DOUBLE DRAGON 2 | L. 29.000 |
| DRACULA | L. 29.000 |
| DUCK HUNT | L. 29.000 |
| GALAXY 5000 | L. 29.000 |
| GARGOJLES QUEST 2 | L. 29.000 |
| GREMLINS | L. 29.000 |
| HUNT RED OCTOBER | L. 29.000 |
| KICKLE CUBICLE | L. 29.000 |
| KUNG FU | L. 29.000 |
| MANIAC MISSION | L. 29.000 |
| MISSIONE IMPOSS. | L. 29.000 |
| PARASOL STAR | L. 29.000 |
| POWER BLADE | L. 29.000 |
| PRINCE VALLIANT | L. 29.000 |
| PROBOTECTOR 2 | L. 29.000 |
| PUZZNIC | L. 29.000 |
| RAD RACER | L. 29.000 |
| SHADOW WARRIOR | L. 29.000 |
| SNAKE RATTLE | L. 29.000 |
| SWORD & SERPENTS | L. 29.000 |
| UFORIA | L. 29.000 |

# SPECIALE 3DO

**3DO + 2 GIOCHI** **= L. 990.000**

**VASTA GAMMA DI GIOCHI DISPONIBILI**

**IL PIU' VELOCE SERVIZIO DI VENDITA PER CORRISPONDENZA**

TUTTI I LOGHI E I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO PROPRIETARI. I PREZZI SOPRA RIPORTATI SONO IVA COMPRESA. TUTTI I PRODOTTI SONO COPERTI DA GARANZIA.

# NEWEL® srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES

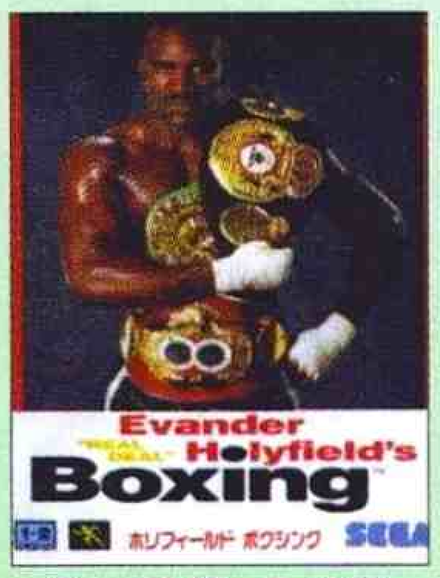
20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.)

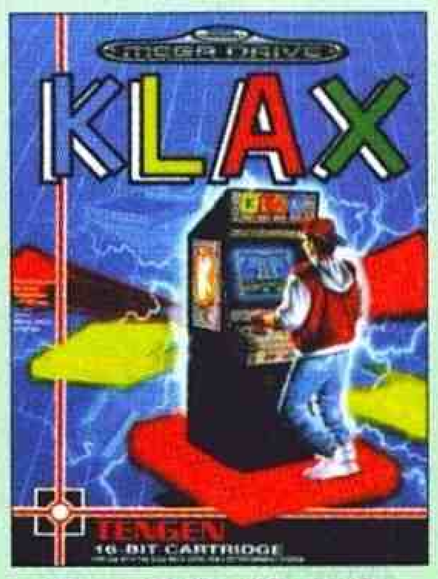
FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

**ORDINA SUBITO:**

**02 - 33000036** (5 linee r.a.)

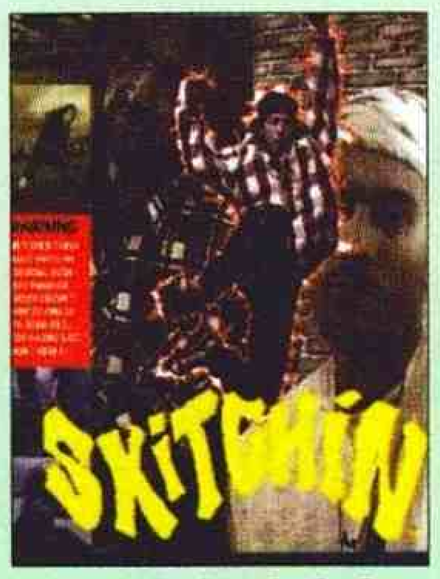


L. 29.000

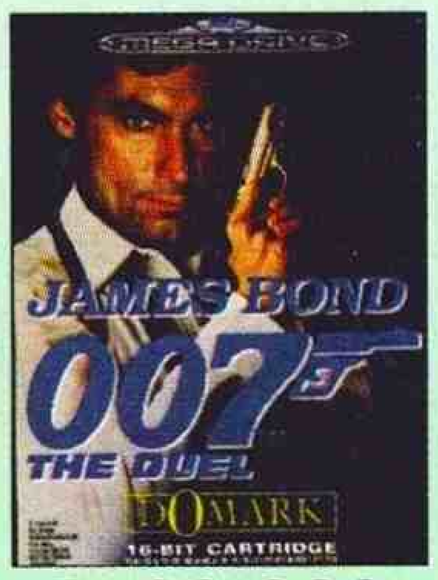


L. 29.000

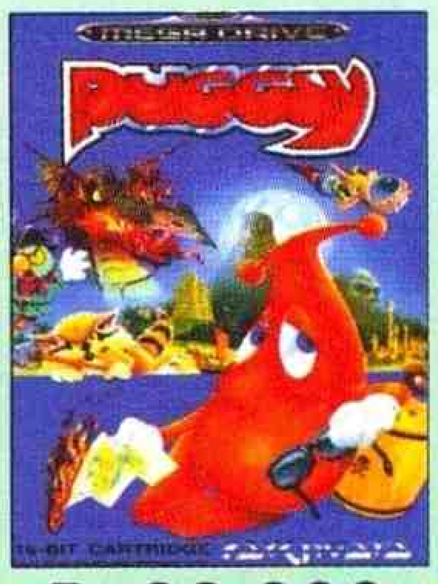
L. 39.000



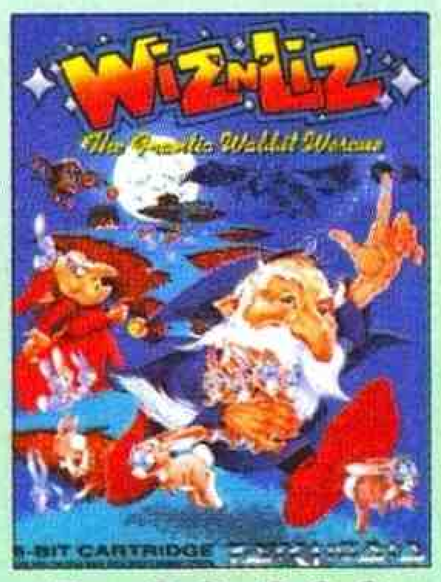
L. 39.000



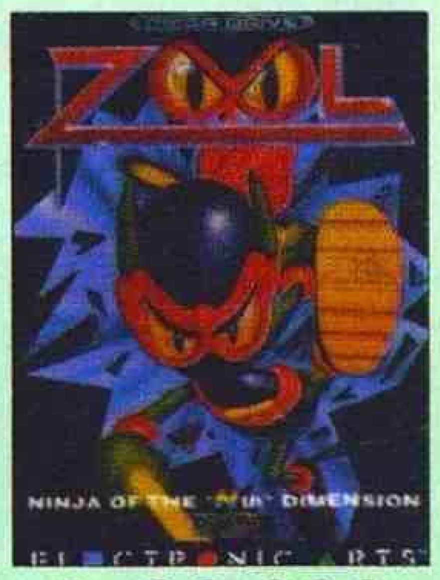
L. 39.000



L. 39.000



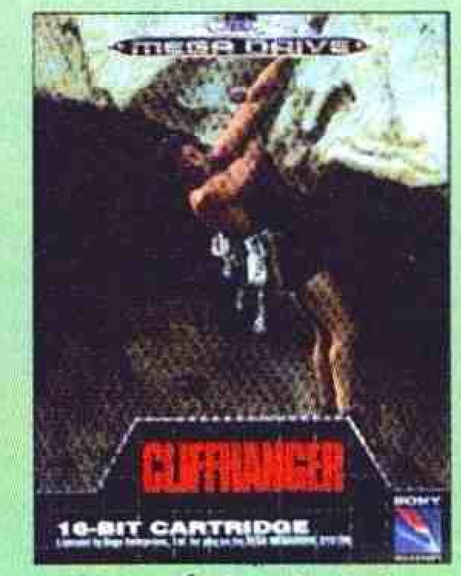
L. 39.000



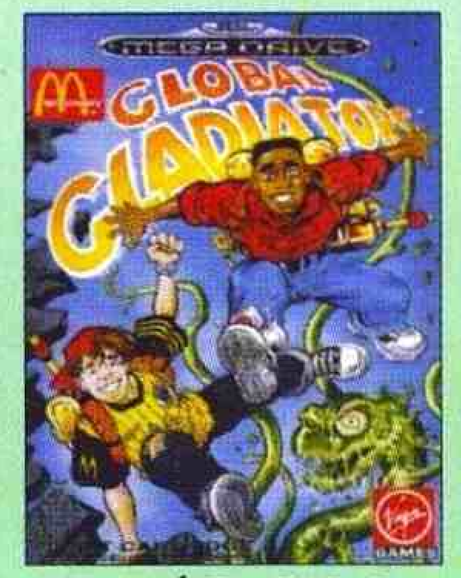
L. 39.000

MICRO MACHINES 2
*OFFERTA*

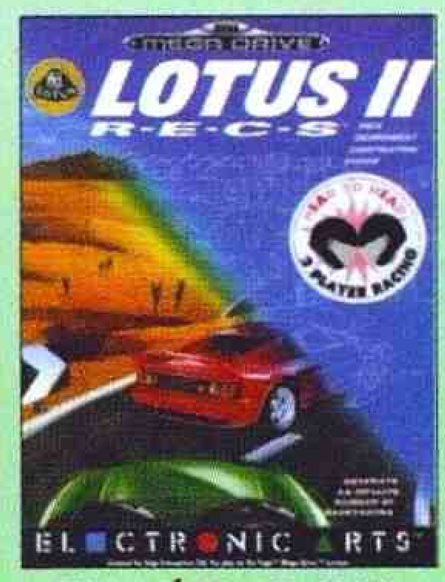
*OFFERTA*



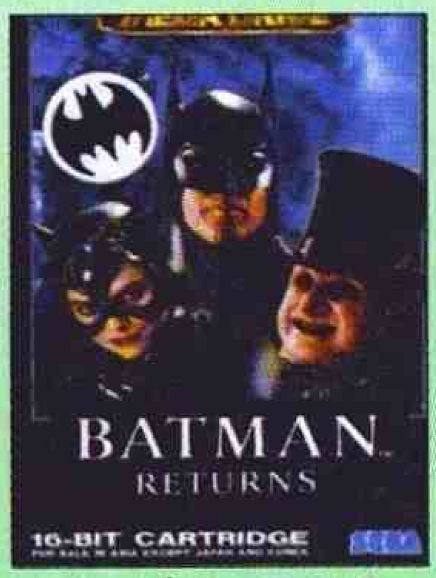
L. 49.000



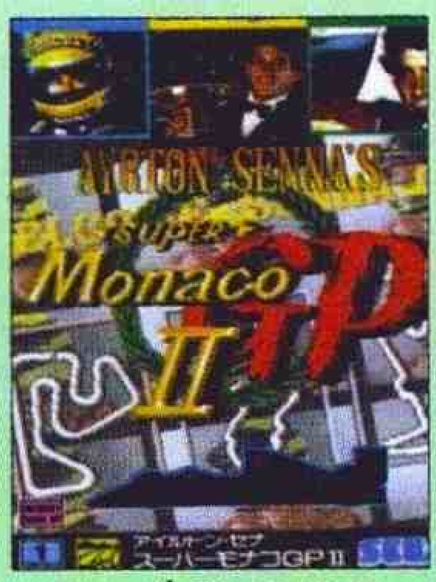
L. 49.000



L. 49.000

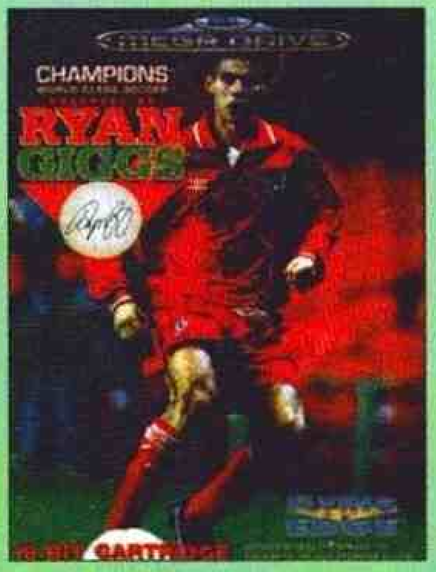


L. 49.000

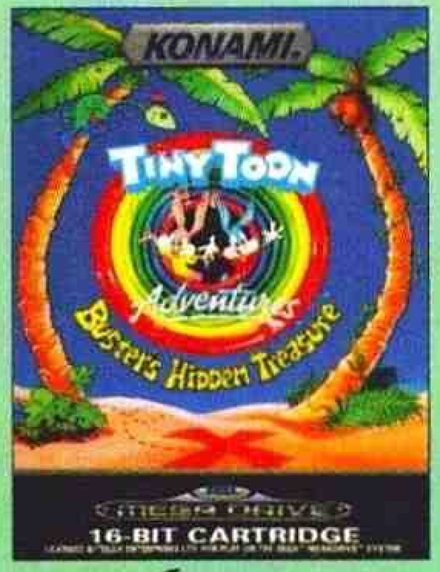


L. 49.000

L. 49.000



L. 59.000

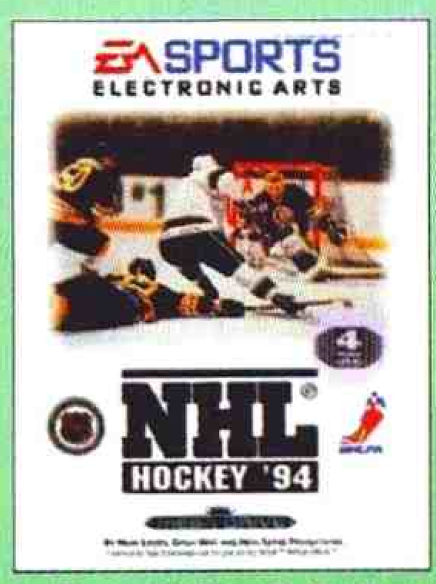


L. 69.000

L. 69.000

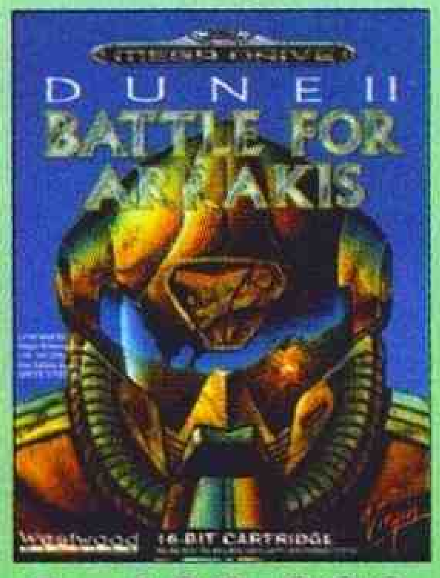
LEMMINGS 3
L. 119.000

KICK OFF 3
L. 99.000

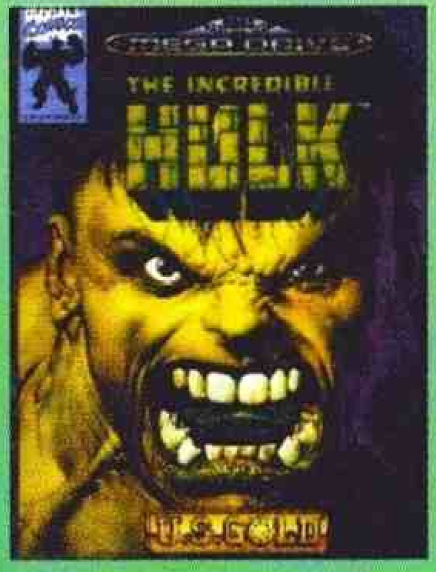


L. 89.000

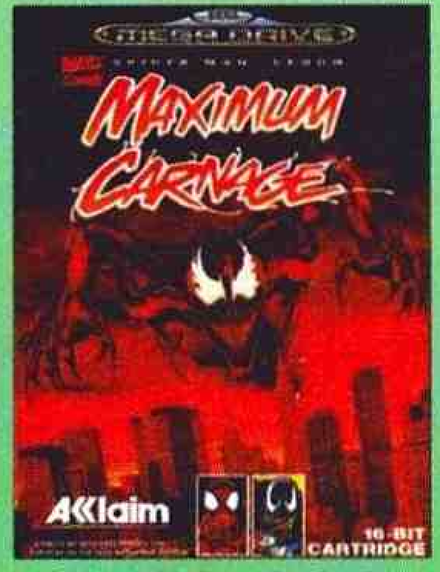
SONIC & KNUCKLE (Sonic 4)
*Disponibile*



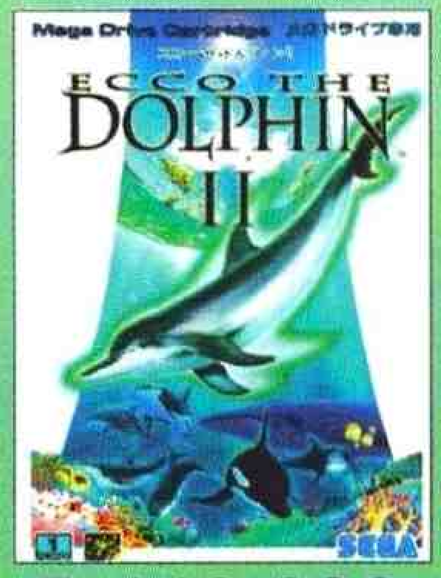
L. 129.000



L. 99.000



L. 99.000



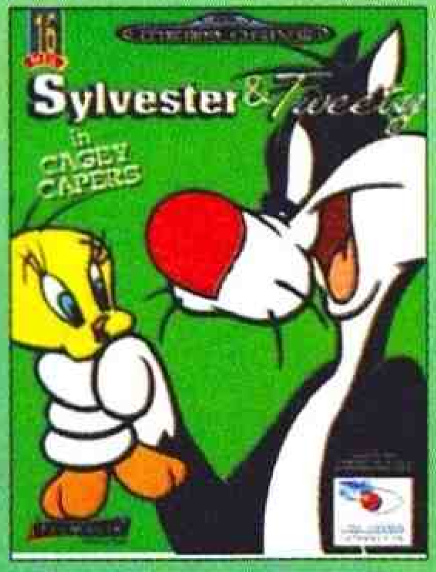
L.119.000

DRAGON
*OFFERTA*

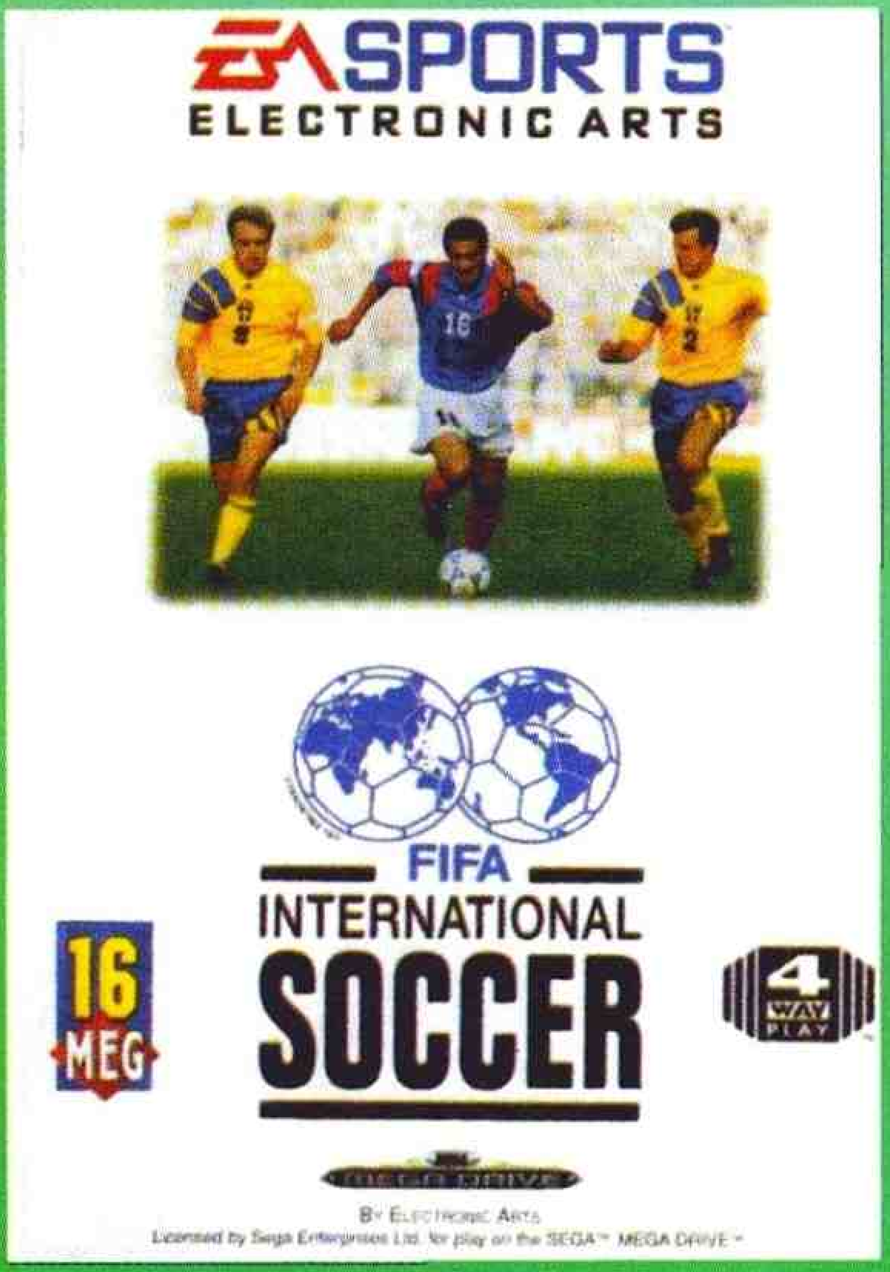
L. 129.000

*OFFERTA*

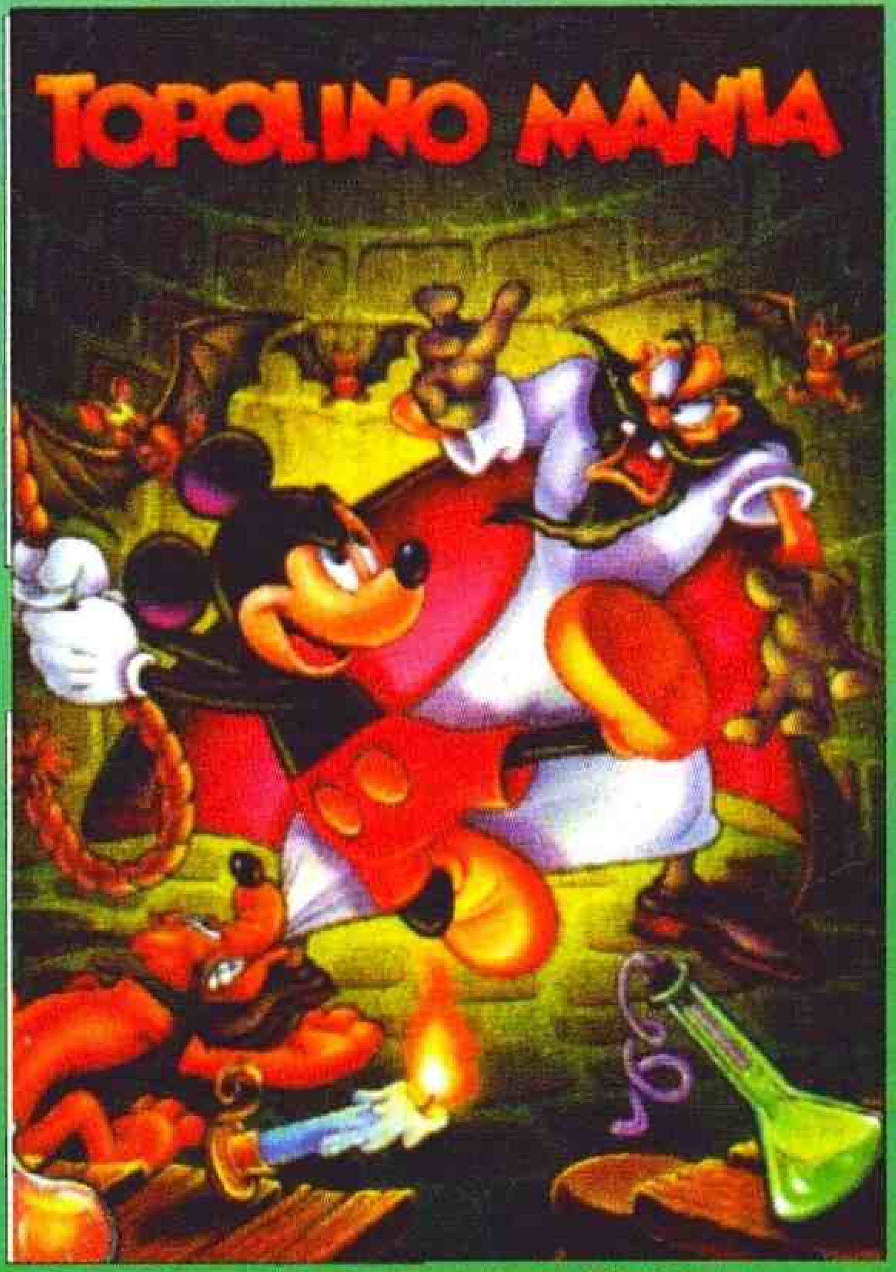
TAZMANIA 2
L.109.000



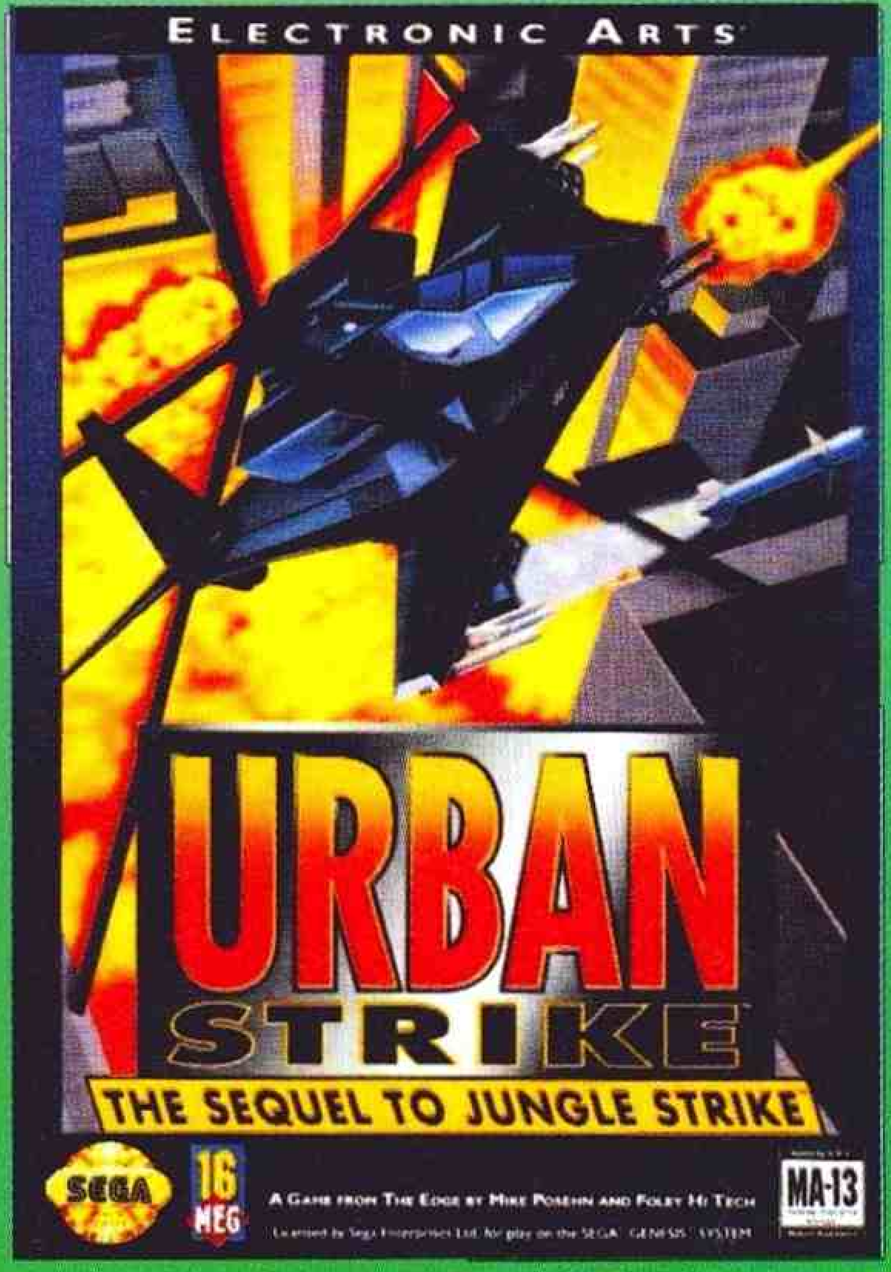
L.109.000



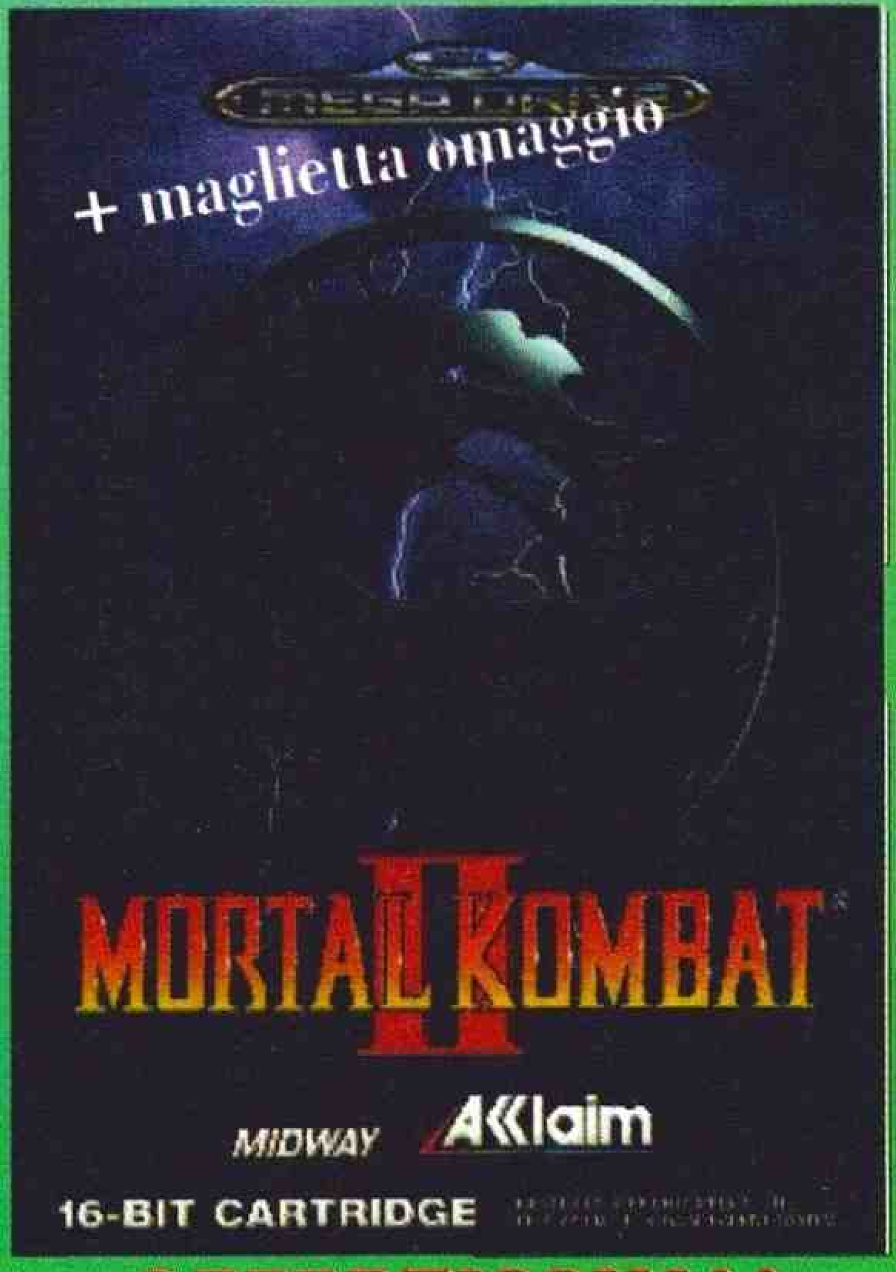
L. 89.000



*DISPONIBILE!*



L. 119.000



*OFFERTISSIMA!*

**IL PIU VELOCE SERVIZIO DI VENDITA PER CORRISPONDENZA**

TUTTI I LOGHI E I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO PROPRIETARI. I PREZZI SOPRA RIPORTATI SONO IVA COMPRESA. TUTTI I PRODOTTI SONO COPERTI DA GARANZIA.

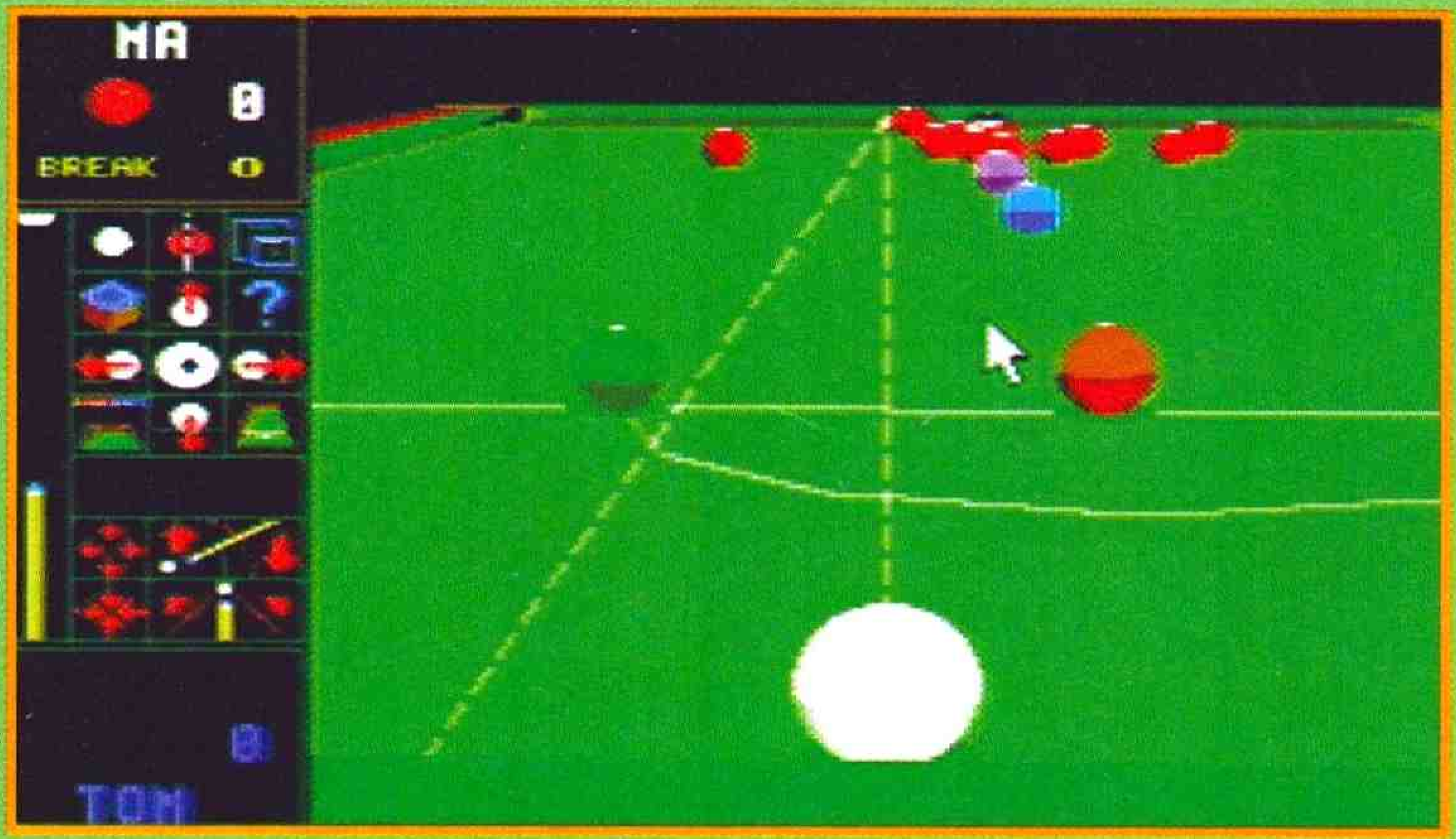
91

| | |
|---|---|
| GIOCATORI | 1/4 |
| LIVELLI | - |
| LIVELLI DI DIFFICOLTÀ | 4 |

**In quel momento la tensione è insostenibile; solo un colpo separa Jimmy dal titolo di campione del mondo di Snooker. Jimmy è teso ma anche sicuro di sé. Tira; la sfera bianca schizza velocissima verso la nera, la traiettoria è perfetta... ma, un momento, cos'è quella sagoma che corre verso il tavolo? No, incredibile, è il Grande Mazinga in preda a una crisi isterica... si salvi chi puooooooo... crash, splash, bim, bum, bam...**

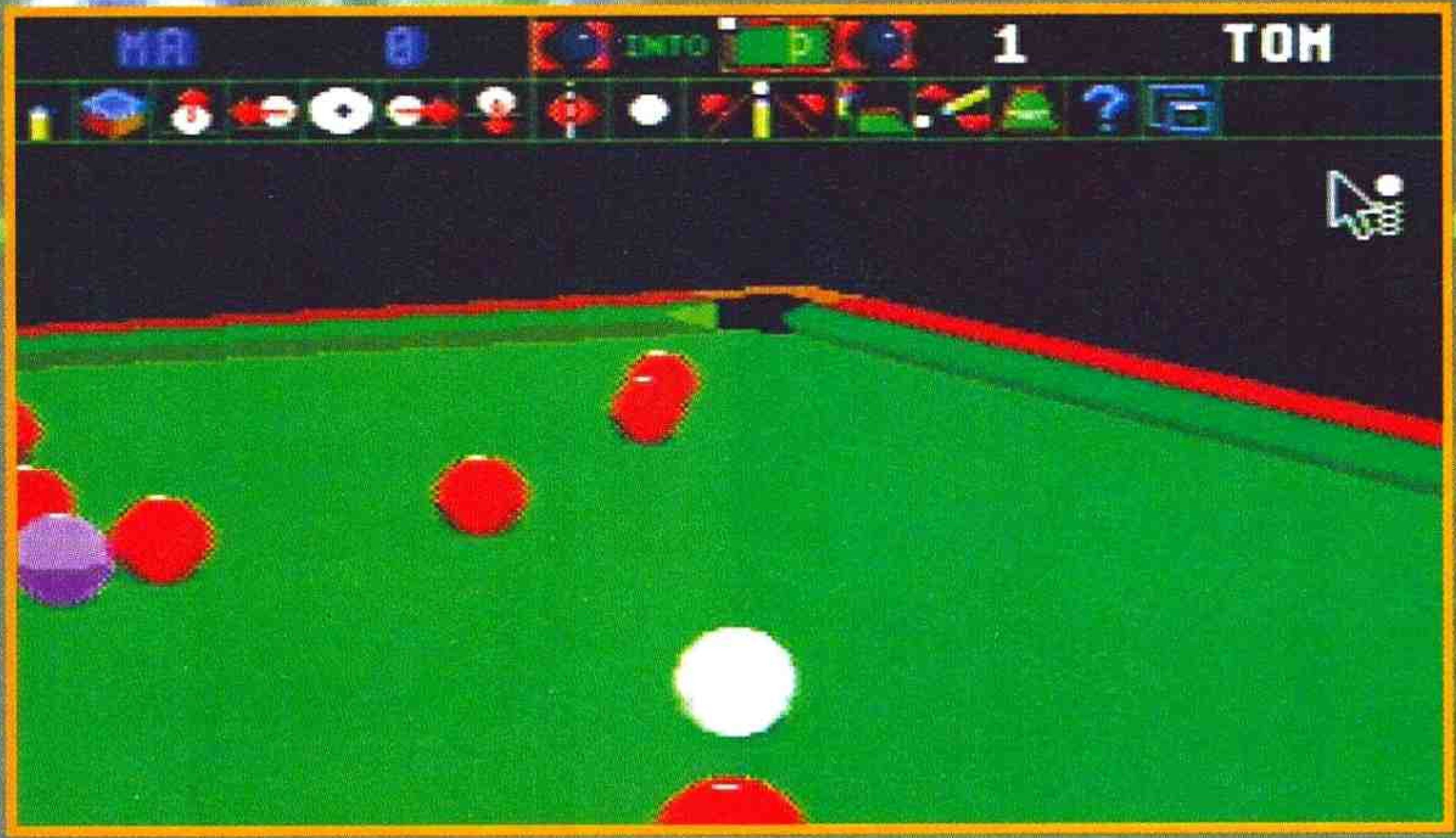
# Jimmy WHIRLWIND S

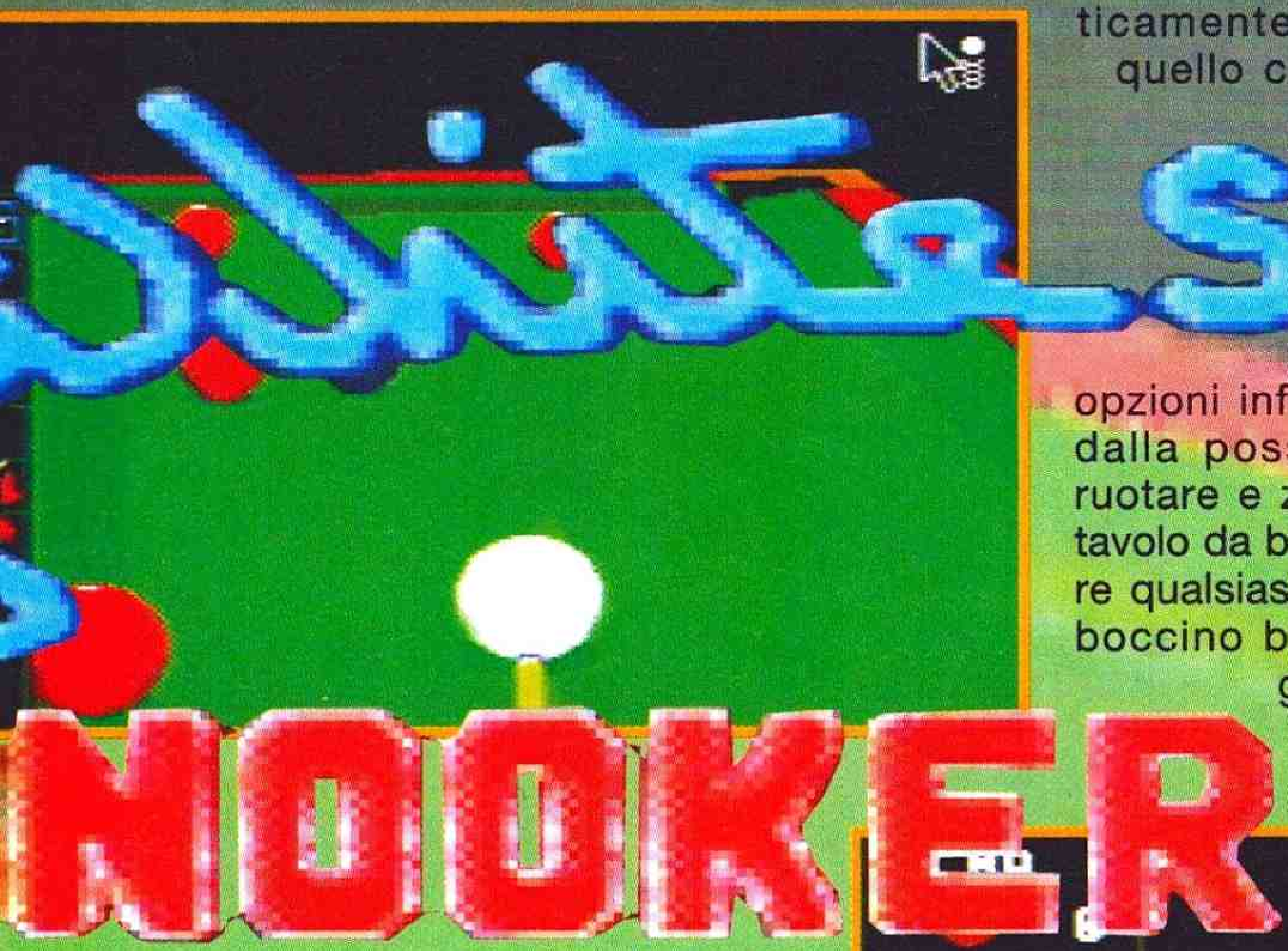
Bene bene bene, come al solito, voi siete molto fortunati; infatti, modestamente, io vengo considerato dalla maggior parte dei professionisti di biliardo, un vero e proprio talento naturale.Lasciate quindi che vi spieghi come si gioca a Snooker; allora, è molto importante che voi impariate la prima regola fondamentale dello Snooker, e cioè: per battere l'avversario bisogna vincere la partita.
Ok., ora che sapete lo scopo dello Snooker, passiamo alle regole che cercherò di spiegarvi nel modo più facile possibile da capire: voi avete una stecca, la stecca vi serve per colpire la biglia bianca che si trova sul tavolo (quello tutto verde); fatto questo, la biglia bianca si muove, e muovendosi va a colpire le altre biglie che si trovano sul tavolo (sempre quello verde); se queste biglie finiscono nei buchi del tavolo, allora voi siete fortunati, altrimenti no. Molto importante è tirare fortissimo, così aumentano le probabilità che le biglie rimbalzino e capitino in buca... continuate così fino a quando non ci saranno più biglie sul tavolo (indovinate quale?), a questo punto avrete vinto. Non è difficile vero? Vi garantisco che non lo è, infatti io, anche giocando realmente ottengo discreti risultati, a parte le volte che il panno del tavolo (quello verde) si strappa, ma in quei casi si risolve tutto con una bella corsetta.
Molto bene, anche se dall'articolo non si può capire, è passato un giorno da quando ho scritto la parte superiore della recensione; il problema sta però nel fatto che Alex ha letto la mia spiegazione del gioco e non è rimasto molto soddisfatto; anzi, è rimasto così deluso che ha sfogato la sua amarezza sul mio corpo... I risultati ve li lascio immaginare, sappiate solo che mia madre mi ha mandato a rifare la foto della carta d'identità.
La spiegazione delle regole del gioco fatte da una persona normale quindi suonerebbe come: voi avete una stecc... sbamm, sprang, mitrr, mitrr, bazuc... Ok, ok Alex, stavo scherzando, non ti avvilire più per favore, sai che soffro più di te quando fai così. Allora, stavo dicendo; lo Snooker è un gioco di origine inglese, quindi non aspettatevi di trovare in questa disciplina i tavoli con i birillini in mezzo, né le sfere colorate e le sfere a righe come nel Pool; nello Snooker ci sono un

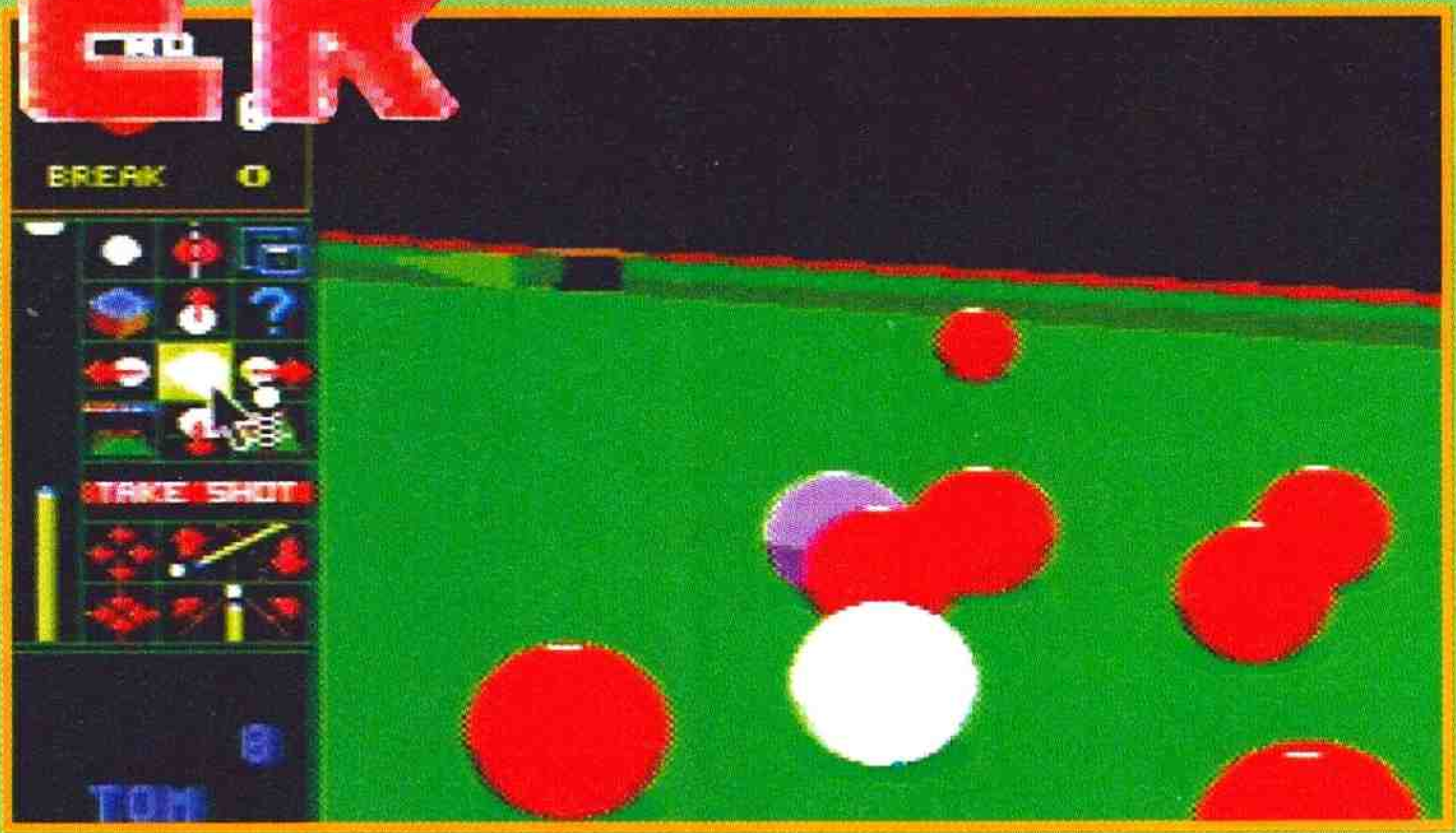


casino di bocce, e più specificatamente una bianca, sei colorate (rispettivamente in ordine crescente di valore: gialla due punti, verde tre, marrone quattro, blu cinque, rosa sei e infine nera, che vale sette punti) e quindici rosse (del valore di un punto ognuna).
In poche parole, voi, mediante la palla bianca, dovrete mandare dapprima in buca una sfera rossa, e poi (a scelta), imbucare una palla colorata. Il gioco continuerà fino a quando continueranno a esserci palle rosse sul tavolo; infatti, le sei colorate verranno ridisposte sul tavolo a mano a mano che le manderete in buca.
Quando l'ultima boccia rossa verrà imbucata, verrà proclamato vincitore colui che avrà totalizzato il maggior numero di punti.
Anche se finora ho parlato dello Snooker chiamandolo "gioco", sappiate che questa è una simulazione e, come tale, ha il compito primario di simulare la realtà e non di attirare l'attenzione dell'acquirente promettendo colpi che lasciano una scia di fuoco o che mandano la palla in buca a copi di M-60.
Chiarito questo particolare, parliamo dell'aspetto tecnico del gioco che, in questo particolare frangente, merita un bel po' di spazio. Allora, cominciamo con le opzioni che sono davvero tantissime; e che ne fanno la simulazione più curata e dettagliata che mai sia stata fatta per questo genere di gioco (anche se in effetti, non ne è mai stata fatta una). Praticamente tutto quello che potete fare nella realtà potete farlo anche qui; le opzioni infatti vanno dalla possibilità di ruotare e zoomare il tavolo da biliardo, dare qualsiasi affetto al boccino bianco, ingessare la stecca, selezionare la visuale da qualsiasi punto (da quella guardando il tavolo dall'alto, per arrivare a quella che vi dà l'impressione di essere una boccia), salvare la partita in corso, scegliere tra quattro diversi livelli di difficoltà, giocare in quattro nella stessa partita, e tantissime altre ancora... Insomma, questo JWWS in fatto di opzioni è la miglior simulazione di biliardo mai apparsa su console.
L'aspetto grafico è fedelissimo alla versione uscita tempo fa per Amiga, quindi molto bello e dettagliato, e tutto viene fatto ruotare e zoomare come non avrei mai pensato che il Megadrive potesse fare.
Certo, non c'è molta roba da guardare, ma in fondo non dimentichiamoci che è una simulazione; in compenso, però, se rimarrete troppo a pensare sulla mossa da compiere, le varie sfere si animeranno facendovi le boccacce o esortandovi a sbrigarvi (alcune animazioni sono davvero spassosissime).
Anche la parte sonora è fatta molto bene (pur valendo lo stesso discorso fatto per la grafica); il rumore di collisione è molto realistico, mentre la musichetta della schermata delle opzioni è discretamente originale.
Per quanto riguarda la giocabilità, beh, qui ci sarebbe un po' da ragionare; infatti, anche se il gioco è indubbiamente fatto bene (una simulazione virtualmente perfetta!), non so a quanti lettori interessi o quanti ne possa divertire diventare un campione nello Snooker:
Potremmo quindi dire che Jimmy ecc. ecc. è una simulazione curatissima e tutto sommato divertente, ma che difficilmente potrà attirare l'attenzione di un video giocatore che spara ad astronavi e salta su piattaforme tutto il giorno; però se volete qualcosa di diverso questo fa sicuramente per voi.

Raffaele Sogni





| MEGA DRIVE | |
|---|---|
| **GRAFICA**<br>+ Fluidissima e ben colorata.<br>+ Fa cose che non credevo potesse fare il Mega Drive. | 95 |
| **SONORO**<br>+ Non va più in là dei soliti tok e inbuc. | 89 |
| **GIOCABILITÀ**<br>+ Imperdibile per gli amanti del genere.<br>- Forse troppo particolareggiato per il grande pubblico. | 91 |
| **LONGEVITÀ**<br>+ Se lo si gioca in quattro diventa immortale.<br>+ Per giocarlo da soli bisogna essere parecchio fanatici. | 92 |
| **VIRGIN** | 91 |

# ROMA

Video Manga Japan-English

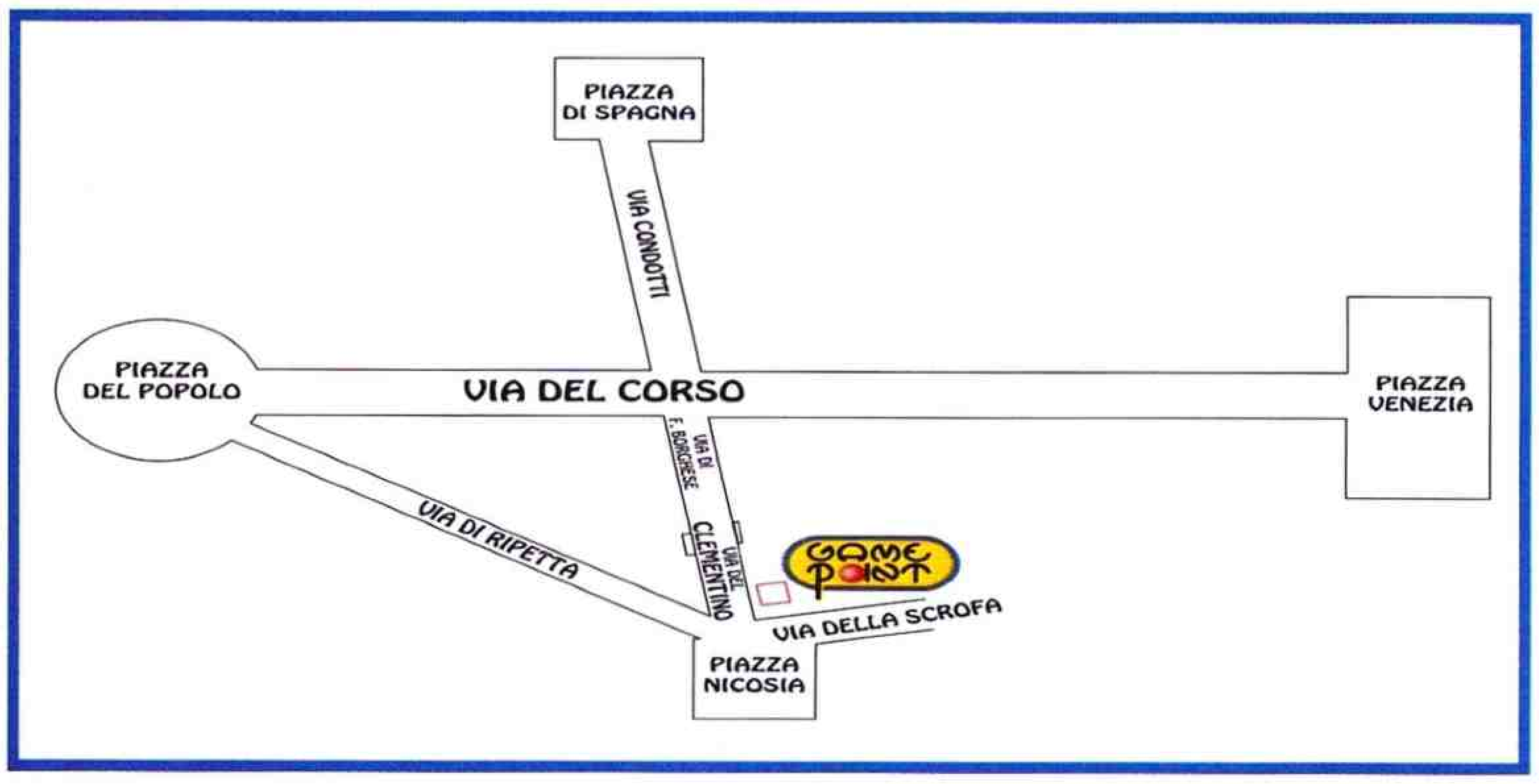
modelli Robot Giapponesi

## Tutti i migliori videogiochi nazionali e d'importazione per la tua console e il tuo computer

# GAME POINT

## Videogiochi nel cuore della Città

(...lascia Piazza di Spagna alle spalle... poi sempre dritto... e arrivi a Game Point)




Aperto la Domenica

GAME POINT

**Via del Clementino, 95**

Tel. 06/6867475 • Fax 06/6865203

JOYSTICK
fun
2G&P 26223995
VIA LORENTEGGIO 38 - MILANO - TEL. 02/48952821-4232606 - FAX 02/48952819
VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA
PANASONIC 3DO
STREET FIGHTER II TURBO
SAMURAI SHODOWN
FIFA SOCCER
OFF WORLD INTERCEPTOR
VR STALKER
ADATTATORE JOYSTICK 300
MEGA RACE
THEME PARK
GEX
M.DRIVE
FIFA 95
EARTHWORM JIM
CONTRA HARD CORPS
MICKEY MANIA
SHAQ-FU
SONIC & KNUCLES
SPARKSTER
SUPERNES
DRAGON
DEMON CREST
DRAGON BALL Z III
SAMURAI SPIRITS
EARTH WORM JIM
ILLUSION OF GAIA
FINAL FANTASY III
THE DEATH & RETURN OF SUPERMAN S.NES
DONKEY KONG COUNTRY S.NES
GEX 3DO
KASUMI NINJA JAGUAR
SAMURAI SHODOWN 3DO
ALIEN VS PREDATOR JAGUAR
FLYING NIGHTMARES SEGA CD
STREET FIGHTER II TURBO 3DO
VR STALKER 3DO
SEGA'S 32X
NEO GEO CD
NEC FX
SATURN
SONY PLAYSTATION
Non aspettare, chiamaci per prenotare la tua console preferita. Il futuro da noi è già arrivato!!!
G. GEAR
STAR TREK
BUBBLE BUBBLE
DAFFY DUCK
CAESAR PALACE
G. BOY
ALLADIN
NBA JAM
FIFA SOCCER
MEGAMAN V
POWER RANGER
MICROMACHINE
SAMURAI SHODOWN
JAGUAR
ALIEN VS PREDATOR
WOLFSTEIN 3D
BRUTAL FOOTBALL
KASUMI NINJA
CLUB DNIVE

SNES
**86**

MD
**89**

| GIOCATORI | 1/2 |
|---|---|
| LIVELLI | - |
| LIVELLI DI DIFFICOLTÀ | - |

**E' arrivato, finalmente il gioco di pallacanestro più strano e innovativo di tutti i tempi è capitato sotto i nostri occhi; in questa ultima fatica della Delphine Software, bisognerà infatti fare canestro dentro la testa degli avversari. Eh sì, davvero una cosa innovativa...**

# SHAQ-FU

Scommetto che dopo aver letto il cappello tutti voi abbiate pensato : "Uffa, ma proprio a quell'imbecille del Raffo dovevano dare la recensione di un gioco così bello?"; beh, vi confesso che mi sono fatto la medesima domanda quando Alex mi ha proposto di recensire questo Shaq-Fu (naturalmente non mi sono dato dell'imbecille né tantomeno del "Voi").
Poi, però, ragionandoci un po' con calma (che colgo l'occasione per salutare) ho fatto due più due e la risposta è guizzata dalla mia mente come una trota

salmonata in un centimetro cubo di acqua. Mi sono detto: "Ha ragione Alex, dopotutto, chi è il più alto qua dentro?... Io. E chi è quello con le più spiccate qualità atletiche?... Io. E chi è il più abbronzato qui dentro?... Sempre io"; beh, voi capite che con queste qualità il redattore più idoneo a fare la recensione del suo sosia era proprio il sottoscritto, e così infatti è stato (oddio, naturalmente c'è sempre il rischio che la mia recensione venga riscritta da una persona psichicamente stabile, ma intanto io sono qui e gli altri no!).
Ad ogni modo, per tutti coloro che non guardano le immagini prima di aver letto tutta la recensione, dico ufficialmente che questo è un picchiaduro, e non un gioco di pallacanestro.
Ma allora, perché i cervelloni della EA hanno deciso che il protagonista di questo gioco sarebbe stato proprio una stella dell'NBA? Tutto ciò mi è in effetti un tantino oscuro, fatto sta che Shaq-Fu c'è ed è anche bello;
il punto cardine su cui ruota l'intera faccenda sono senz'altro le animazioni: gli otto personaggi per la versione SNES e i ben dodici per laversione Mega Dirve, infatti, si muovono così fluidamente da non sfigurare minimamente di fronte alle movenze dei personaggi di Mortal Kombat 2, anzi, in alcuni casi questi ultimi sono anche più scattosi (con questo, comunque, non voglio assolutamente far intendere che Mortal Kombat 2 non sia eccezionale!).
Tasto dolente in molti picchiaduro è la facilità o meno di eseguire le mosse speciali; ebbene, in questo caso, le cose si fanno un po' particolari; ok, non si può dire che le varie fireball e affini si sviluppino casualmente, ma è certo che fare alcune combinazioni e soprattutto parare le mosse avversarie necessiti di un bel po' di pratica; il tutto, naturalmente, a scapito dell'immediatezza, che in effetti ne risente parecchio nelle prime partite (quindi vi consiglio di allenarvi parecchio e di chiamare poi un vostro amico che magari vi massacra in tutti i picchiaduro... la vendetta è praticamente assicurata!).
Con delle animazioni del genere,

## MAO

Beh, mi sembrava troppo bello che tutti i commenti di questo mese dovessero essere positivi... Shaq Fu non mi è assolutamente piaciuto: animazioni fittizie, scarsa giocabilità e sprite decisamente troppo piccoli.
E poi mi è sembrato calibrato veramente male: figuratevi che con Beast l'ho quasi finito alla prima partita ripetendo semplicemente la stessa mossa ad libitum. Perché "quasi finito"? Perché dopo dieci minuti che ci giocavo mi sono incredibilmente rotto. Povero Shaq, che bisogno c'era di rovinare così la propria immagine per qualche soldo in più (come se non ne prendesse già abbastanza dalla Reebok e dai Magic)? Ma va...

| SUPER NINTENDO | |
|---|---|
| GRAFICA<br>+ Animazioni mai viste.<br>+ Nel complesso ottima. | 91 |
| SONORO<br>+ Ottimi gli effetti sonori.<br>+ Musiche piacevoli. | 89 |
| GIOCABILITA'<br>+ Uno dei picchiaduro più divertenti.<br>+ Mosse un po' difficili da eseguire. | 89 |
| LONGEVITÀ<br>+ Finché ci giocherete in due non vi stancherà.<br>+ Sette personaggi forse sono un po' pochi. | 82 |
| EA/OCEAN | 86 |

## SE LI CONOSCI LI EVITI

I personaggi che potrete scegliere per la versione SNES sono sette. Che ne dite di conoscerli un po' più a fondo?

**SHAQ**
Credo che questo personaggio non abbia bisogno di molte presentazioni, sappiate comunque che questa specie di trampoliere è una vera forza della natura; anche perché è il primo a sapere quando piove (battuta che non c'entra niente, ma che metto io perché son demente!).

**SETT**
Questa mummia di tremila anni non è certo quello che si dice un signore distinto e affabile.
A testimoniarlo stanno le possenti armature che porta sulle spalle, finemente guarnite con inserti di spuntoni acuminati. Niente da dire quindi, il vecchiardo ha un sarto che farebbe invidia a qualsiasi fabbro.

**BEAST**
Ecco qui un altro bell'esempio di come un essere possa possedere le tre qualità più apprezzate dalle donne di un certo ceto sociale, e cioè stile, portamento ed eleganza.
Infatti è straordinario il fatto che questo distinto combattente si abbassi a lottare contro personaggi così volgari e sboccati (che lo faccia per soldi?).

**KAORI**
Come poteva mancare la "simpaticissima" giapponesina della pubblicità del Philadelphia Light in un picchiaduro?
Ma naturalmente non poteva, del resto, volete mettere che godimento averla come avversaria e darle un sacco di mazzate, magari proprio mentre dice la megabattutona con la quale chiude ogni spot?
Purtroppo, la leggerezza che ha (da piccola si divertivano a gonfiarla di elio) la porta ad avere un'agilità non indifferente, quindi non sarà facile batterla... peccato!

**MEPHIS**
Che onore, abbiamo qui il cugino di terzo grado di Skeletor; un figuro un po' ambiguo ma molto scolarizzato che intontirà il nemico leggendo e citando in continuazione versetti e frasi della Divina Commedia.
Proprio grazie a questo libro egli riesce infatti a materializzare delle figure spirituali in grado di devastare chiunque le guardi.

**VOODOO**
Beh, questa è probabilmente la persona più normale di tutta l'allegra combriccola; certo, è un po' complessata per il suo lavoro, che la porta consumare quantità industriali di spilli e bamboline; ma in fondo non è cattiva.
Per farla combattere, comunque, basta che i suoi avversari le chiedano perché alla sua età gioca ancora con le bambole... in quei casi diventa una furia scatenata e non c'è più scampo per nessuno.

**RAJAH**
A questo punto mancava solo un bravo giocoliere, e infatti chi abbiamo per le mani? Il presidente dell'associazione amici della lama. Allevato nei quartieri più malfamati di Milano e diventato famoso con il nome di "Tittagghie". Fate molta attenzione a questo tipo perché quando ha una spada per le mani è peggio del Girmi.
Questi personaggi sono solo per la versione Mega Drive.

**COLONEL**
Eh beh, abbiamo qui tutto quello che l'Uomo Bionico avrebbe voluto avere.
Questo ex-operaio della Breda, infatti, è dotato di tutti i comfort per affrontare una guerra, come M-60 incorporato, lancia missili in dotazione e altre cosucce che fanno un male inenarrabile.

**DIESEL**
Questo montanaro senza maniche ha lanciato molte mode, e quindi fa il figo come se fosse un ragazzo immagine in una discoteca; tutto sommato, però, prende le botte da tutti... da archiviare come caso patetico.

**LEOTSU**
La mummia di cui sopra sembra ancora in fasce (bella battuta eh?)
se paragonata a questo derelitto umano; in ogni modo non si può certo dire che nei combattimenti non abbia esperienza. e questo lo fa vedere a chi prova ad affrontarlo.

**AUROCH**
Con tutta la buona volontà e fantasia, non sono riuscito a capire cosa fosse questo essere, certo, ha due braccia e due gambe; ma per il resto nebbia. In compenso, però è anche stupido come una mucca ignorante... veramente un tipo regolare!

**NEZU**
Avete presente quelli che vi vengono a chiedere l'elemosina in metro? Bene, con questo gioco avrete il piacere di usarlo... gran bella prospettiva, non credete?

poteva la grafica essere da meno? Certamente no, infatti, senza dilungarsi più di tanto sul background (bello, colorato, fluido, ma nulla di eccezionale); gli sprite sono definiti veramente molto bene,

per non parlare delle espressioni che assumono quando stanno per soccombere o per vincere (sto parlando delle immagini del combattente nel riquadro in alto a fianco della striscia di energia). Anche il sonoro non se la cava affatto male, anzi, sia nella versione

SNES che in quella Mega Drive 4naturalmente facendo le dovute proporzioni), gli effetti sonori sono molto carini, mentre le musiche si adattano bene alle ambientazioni in cui si combatte.
L'ultimo problema (dopotutto ce ne sono molto pochi) è la quantità dei personaggi a disposizione per SNES (nella versione Mega Drive andiamo già un po' meglio), infatti sette mi sembrano un po' pochini; certo, prima di aver imparato a usarli bene tutti quanti ne passerà del tempo, ma tutto sommato almeno un paio in più non avrebbero fatto male.
Concludo dicendo che la versione per SNES secondo me merita di essere quantomeno preso in considerazione, mentre qulla per il sedici bit Sega la raccomando; a favore del gioco mi voglio pronunciare anche perché le somiglianze con Street Fighter 2 sono molto poche, e al giorno d'oggi è veramente una gran cosa!

Raffaele Sogni

## BDM

Shaq-fu? Bella buffonata... Prima di tutto non vedo la necessità di sfruttare l'immagine di un giocatore di basket per realizzare un gioco di arti marziali. Secondo gli sprite sono piccoli. Terzo, le animazioni sono stupendamente finte (nel senso che sono realizzate benissimo, ma puzzano troppo di pacco). Quarto, i personaggi sono pochi. Quinto, perdo sempre con Alex. Devo ancora andare avanti? Bene, non c'è problema, mettetevi nei panni di un possessore di SNES che, a sua disposizione, ha tutti i picchiaduro possibili e immaginabili: per quale motivo dovrebbe acquistare proprio questo che, come ripeto, mi sembra una bieca operazione commerciale atta a sfruttare un nome famoso?

| MEGA DRIVE | |
|---|---|
| GRAFICA<br>+ Molto pulita e ben colorata.<br>+ Animazioni da Oscar. | 90 |
| SONORO<br>+Gradevol in tutti i suoi aspetti. | 86 |
| GIOCABILITA'<br>+Non ce ne sono tanti di picchiaduro così.<br>-Vedi SNES. | 90 |
| LONGEVITA'<br>+Bello e longevo...<br>+non lo finirete molto presto. | 89 |
| EA | 89 |

# COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedi' mattina

TELEFONO: 051 - 343.504 10 linee

MEGADRIVE OFFERTE SPECIALI

FAX 051-344.906 o 345.100

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.

**IL PIU' VASTO ASSORTIMENTO ESISTENTE IN ITALIA DI VIDEOGAMES ED ACCESSORI**

**SOLO ORIGINALI E GARANTITI, SEMPRE DISPONIBILI IN PRONTA CONSEGNA**

**DIFFIDA SENZA INDUGI DELLE IMITAZIONI.**

COMPUTER ONE ®
VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedi' mattina
TELEFONO:
051 - 343.504 10 linee
MEGADRIVE EURO
FAX
051-344.906
GENERAL CHAOS
ELECTRONIC ARTS
THE WAR ROOM
General Chaos plans his ATTACK!
GET READY
LIT. 49.000
EA SPORTS
ELECTRONIC ARTS
IMG INTERNATIONAL TOUR TENNIS
MEGA DRIVE
BY HIGH SCORE PRODUCTIONS
LIT. 119.000
EA SPORTS
FIFA INTERNATIONAL SOCCER
16 MEG
LIT. 99.000
MEGA DRIVE
LOTUS II
R-E-C-S
2 PLAYER RACING
ELECTRONIC ARTS
SELECT A CAR
LIT. 52.000
MEGA DRIVE
EA SPORTS
DOUBLE HEADER
HOCKEY
JOHN MADDEN FOOTBALL
ELECTRONIC ARTS
EA SPORTS
ELECTRONIC ARTS
A EA HOCKEY
B JOHN MADDEN FOOTBALL
SELECT GAME
LIT. 119.000
NHL 95
EA SPORTS
NHL 95
Officially Licensed Product of the National Hockey League Players' Association.
LIT. 119.000
MEGA DRIVE
"SHOOT-EM-UP OF THE YEAR" 93% SEGA POWER
16 MEG
URBAN STRIKE
THE SEQUEL TO JUNGLE STRIKE
LIT. 119.000
EA SPORTS
ELECTRONIC ARTS
PGA EUROPEAN TOUR
MEGA DRIVE
BY POLYGAMES
PGA EUROPEAN TOUR
LIT. 79.000
Tutti i nomi e i marhi tati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.

91

| GIOCATORI | 1 |
| --- | --- |
| LIVELLI | - |
| LIVELLI DI DIFFICOLTA' | - |

**Spazio. Ultima frontiera. Chissà se là fuori esiste un'altra forma di vita? Chissà se la prima spedizione umana al di fuori del sistema solare riuscirà a trovarne una?**

IMPORT

Una? Ce ne sono un pacco, è incredibilmente più affollato di quanto possiate immaginare. La missione ha avuto successo e su un lontano pianeta è riuscita a ritrovare i resti di un'antica civiltà aliena, e non solo. Ha ricostruito la potente astronave, eredità di quel popolo perduto e ha fatto ritorno, dopo molto tempo, sulla Terra solo per scoprire che quel viaggio era del tutto inutile.
Gli alieni ci sono, pure tanti, e tutti attorno alla Terra e pieni di cattive intenzioni! Ora il nostro pianeta natale è ai limiti della sopravvivenza, chiuso all'interno di un campo di energia, lasciato come monito dalle potenti flotte aliene, e il vostro compito è quello di riuscire a liberare la Terra e riuscire a giocare il vostro ruolo nella guerra intergalattica in cui vi siete trovati coinvolti.
Star Control II è un gioco di esplorazione spaziale ben diverso da prodotti come Elite & Soci (non si può certo dire che voglia essere realistico) ma altrettanto vasto.
Vi trovate al comando di un'astronave (a dire il vero si tratta di una porta-astronavi) senza materie prime né carburante e dovete cercare di costruire una difesa accettabile contro l'armata aliena degli Ur Quan. Si tratta di esplorare i numerosissimi pianeti che compongono la mappa di Star Control (si possono lanciare delle sonde sul pianeta per il recupero di materie prime) e cercare di contattare e farsi amiche le razze aliene nemiche della Ur Quan.
Questa è l'unica speranza per procurarsi diverse astronavi e, con il materiale raccolto, costruirne di nuove e disporre di una flotta decente per fronteggiare gli alieni. Ma, come dicevo prima, lo spazio è più affollato di quanto possiate immaginare. Ci sono le zone d'influenza delle specie aliene nemiche (e sarà tutt'altro che raro venire alle mani con qualche astronave nemica, meglio evitare le zone più pericolose all'inizio), i vostri spostamenti sono limitati dalla potenza dei motori e dal carburante, ci sono altri alieni ancora con cui è possibile scambiare informazioni, ci sono nuove tecnologie da scoprire e da inserire nella propria ammiraglia.
Insomma, come avrete intuito, Star Control II è un gioco di esplorazione veramente enorme. Ma non solo.
Chi si ricorda il primo Star Control su Mega Drive (e, ancor prima, su PC) se lo ricorderà come un semplice gioco di combattimento tra astronavine. E in effetti quella ora descritta è l'opzione di gioco completa. Scegliendo il Super Melee si può disporre di qualsiasi tipo di astronave presente nel gioco (ce ne sono venticinque, vedi il boxettino apposito per qualche descrizione) ognuna con delle spiccate caratteristiche (si potrebbe quasi parlare di personalità, nel caso di Star Control) e con una certa potenza. E' possibile combinarle tra loro a formare una squadra e giocare contro il computer o, meglio, contro la squadra di un amico. Come gioco d'azione è terribilmente

semplice: si tratta di muoversi con l'astronave in uno spazio libero (che zooma quando le astronavi sono vicine), sparare e utilizzare le abilità speciali, esattamente lo stesso concetto di Space Wars, non so se lo ricordate, ma fate conto che appartiene alla preistoria dei videogiochi. L'aspetto del gioco, la varietà delle astronavine e delle loro caratteristiche e l'ottima realizzazione ne fanno comunque un gioco d'azione estremamente divertente e simpatico, anche se un po' limitato. Per quanto riguarda il gioco d'esplorazione, come ho già detto, è immenso, forse fin troppo immenso, si rischia facilmente di perdercisi e la storia ha uno sviluppo un po' troppo lento. Se comincia a intrigarvi ne avrete comunque per settimane, se non mesi, ed è abbastanza facile farsi prendere dal gioco, anzitutto perché si tratta di un gioco d'esplorazione e strategia veramente completo, ma soprattutto perché ha un'impostazione divertentissima. Il gioco è coloratissimo (la sezione in iperspazio sembra un viaggio in acido), e i dialoghi con gli alieni sono qualcosa di spettacolare: sono divertentissimi e completamente fuori di testa (gustatevi il primo alieno che, da solo e senza energia, vi minaccerà di schiacciarvi con al sua potente armata...) e semplicemente il gusto di scoprire la prossima specie aliena (e l'astronave che potrà fornirvi) è sufficiente a spingervi avanti. La sezione arcade poi è divertentissima e se avete qualcuno con cui giocarla è virtualmente inesauribile.Una volta appurato che Star Control II è un bel gioco resta la domanda d'obbligo: ma c'era proprio bisogno di scomodare un signor 3DO? D'accordo, sono state aggiunte delle sequenze renderizzate a 16 milioni di colori, il sonoro è fantastico, gli effetti sonori delle astronavine sono sempre simpatici ed è stato aggiunto il parlato per tutti i dialoghi (e non è cosa da poco), ma io continuo a chiedermelo.

Stefano VF Giorgi

# PIANETA CHE VAI, ASTRONAVE CHE TROVI...

Eccovi un po' delle astronavi e dei popoli che incontrerete nello spazio...

## ARILOU

I velocissimi minidischi non inerziali (potete muoverli liberamente senza inerzia) degli Arilou sono poco potenti, ma molto agili grazie anche al teletrasporto. Spara un raggio a ricerca automatica.

## EARTHLING

E' l'astronave terrestre, lenta ma spara testate di enorme potenza. Possiede un sistema di difesa a raggi a cortissima gittata.

## SYREEN

Medie velocità e potenza. queste sirene possono attirare fuori dalle astronavi equipaggi nemici e raccoglierli per incrementare la loro energia.

## SHOFIXTI

Velocissima ma si rompe a guardarla troppo. I coraggiosi orsetti di peluche possono però sacrificarsi auto-distruggendosi e danneggiando l'avversario.

## UR-QUAN

La cattivissima ammiraglia nemica, un po' lenta ma molto potente. Lancia dei piccoli caccia che vanno ad attaccare indipendentemente il nemico.

## ILWRATH

E' praticamente lo Sparviero Klingon di Star Trek. Dispone di un cloacking device (o dispositivo di dissimulazione, come viene tradotto) in grado di renderla invisibile. Spara una corta lingua di fuoco ma deve riapparire prima di sparare. Molto potente se usata dal computer.

## DUUDGE

Abbastanza veloce, dispone di proiettili potentissimi (il rinculo spinge l'astronave a discrete velocità) ma ha carburante limitato che incrementa sacrificando nella fornace dei suoi motori membri kamikaze d'equipaggio.

| 3DO | |
|---|---|
| GRAFICA<br>+ Simpatica e colorata<br>- Non molto varia e spettacolare | 84 |
| SONORO<br>+Tutti i dialoghi sono parlati<br>-Sempre simpaticissimi gli effetti | 90 |
| GIOCABILITA'<br>+Immediato e divertentissimo<br>+Gli incontri sono spiritosissimi | 93 |
| LONGEVITA'<br>+Se riesce a catturarvi<br>+vi può tenere impegnati settimane | 90 |
| CRYSTAL DYNAMICS | 91 |

| | |
|---|---|
| SUPER-NES | 129.000 |
| MEGA DRIVE | 115.000 |

# ASTROCOMPUTER

HARDWARE & SOFTWARE

| | |
|---|---|
| SUPER-NES | 125.000 |
| MEGA DRIVE | 105.000 |
| GAME GEAR | 49.000 |
| GAME BOY | 45.000 |

Contattateci per Anteprime & Novità

Vendita al dettaglio in sede

Vendita all'ingrosso per negozianti

Arrivi settimanali da tutto il mondo

PROPOSTE GRAFICHE (06) 783.444.17

**SPECIALE RIVENDITORI**
Richiedete il nostro servizio novità. Ogni settimana dall'America news e riproposte a prezzi veramente competitivi. Non esitate a contattarci! Importante: nessuna imposizione sugli ordini!

## MEGA DRIVE

| | |
|---|---|
| Mega Drive 2 + Istr. Italiano + 2 Pad + Game | TELEFONARE |
| The Shadow | 129.000 |
| The Flinstones: The Movie | 129.000 |
| FIFA Int. Soccer | 89.000 |
| Virtua Racing | 119.000 |
| Fatal Fury II | 129.000 |
| NBA Jam | 99.000 |
| Street of Rage 3 | 89.000 |
| Dragon Ball Z | 119.000 |
| Art of Fighting | 99.000 |
| Eternal Champion | 99.000 |
| World Heroes | 119.000 |
| Sylvester Tweety | 109.000 |
| Jungle Book | 119.000 |
| Tazmania II | 115.000 |
| Double Dragon V | 119.000 |
| National Football | 109.000 |

## 3DO

| | |
|---|---|
| Consolle | 950.000 |
| Control Pad | TELEFONARE |
| Laser Gun | TELEFONARE |
| FIFA Int. Soccer | TELEFONARE |
| Super Street Fighter II | TELEFONARE |
| Dragon Lore | TELEFONARE |
| Guardian War | 99.000 |
| Mad Dog 2 | 109.000 |
| Shock Wave | 129.000 |
| Microcosm | 99.000 |
| Road Rush | 99.000 |
| Demolition Man | 119.000 |
| Dragon Tales | 119.000 |
| 11th Hour | 119.000 |
| Mega Race | 119.000 |
| Peter Pan | 119.000 |
| PGA Tour Golf | 119.000 |
| Lost Files of Sherlock Holmes | 119.000 |
| Flying Nightmares | 119.000 |
| Kingdom: The Far Reaches | 119.000 |
| AD & D Slayer | 119.000 |
| Off-World Interceptor | 129.000 |
| ESPN Tennis: Let's Play Tennis | 119.000 |
| Robinson Requiem | TELEFONARE |
| Shadow: War of Succession | 119.000 |
| Space Pirates | 119.000 |

## SUPER NES

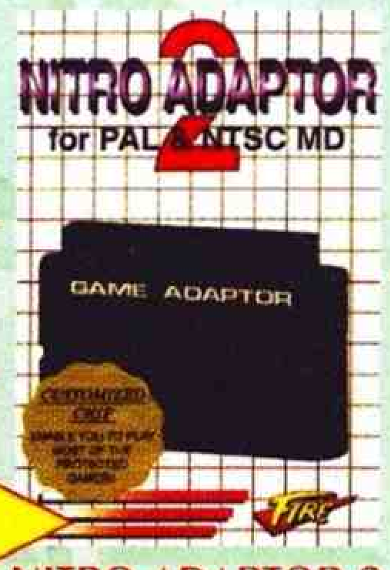
| | |
|---|---|
| FIFA Int. Soccer | 89.000 |
| Super Game Boy | 119.000 |
| F1 Rock 2 | 129.000 |
| Jungle Book | 129.000 |
| Super Godzilla | 129.000 |
| Double Dragon V | 129.000 |
| Stunt Race FX | 129.000 |
| Knights of Round Table | 129.000 |
| Tetris 2 | 99.000 |
| Eek the Cat | 129.000 |
| Incredible Hulk | 129.000 |
| Lord of Rings | 129.000 |
| Brain Lord | 129.000 |
| Mr. Nuts | 129.000 |
| Mickey's Playtown Adv. | 129.000 |
| Fighter History | 129.000 |
| Mario's Fun W/Numbers | 119.000 |
| The Simpsons: Virtual Bart | 139.000 |
| The Shadow | 129.000 |
| Mario's Fun W/Letters | 125.000 |
| Pelè | 119.000 |
| Aerobiz Supersonic | 139.000 |
| Yogi | 119.000 |
| Great Circus Mistery | 139.000 |
| Aero Fighter | 119.000 |

ADATTATORE UNIVERSALE (per giochi protetti) L. 39.000

JOYSTICK (per Mega Drive, Super Nintendo, Amiga CD 32-bit) L. 49.000

**SUPER NES** + ALIMENTATORE + SCART + 2 JOYPAD + MARIO ALL STAR + MARIO WORLD L. 309.000

**SUPER NES** + ALIMENTATORE + SCART L. 209.000




NITRO ADAPTOR 2 (Adattatore universale) L. 39.000

**3DO** + CRASH 'N BRUN + DEMO + ROAD RUSH L. 999.000

**3DO** + CRASH 'N BRUN + DEMO + ROAD RUSH + MOD. SCART L. 1.149.000

## SUPER FAMICOM

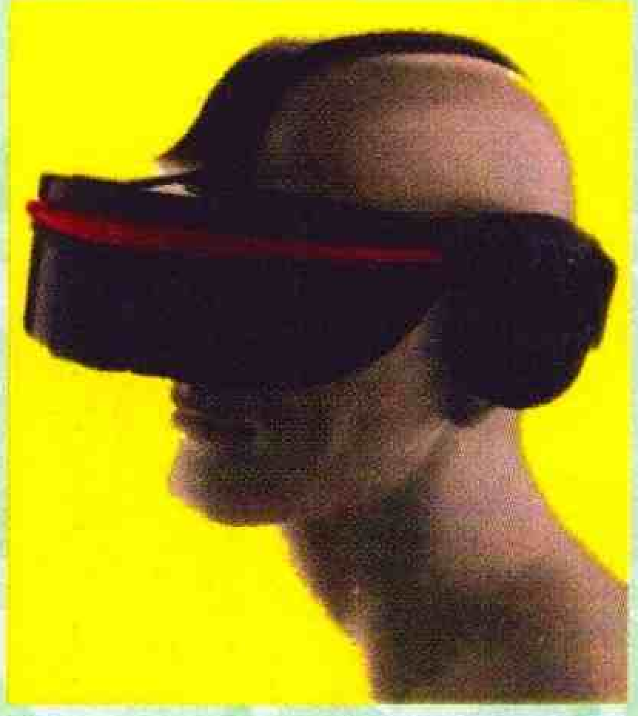
| | |
|---|---|
| Samurai Spirit | 149.000 |
| Dragon Ball Z | 149.000 |
| Fatal Fury Special | 119.000 |
| Kiki Kaikai II | 119.000 |
| Fatal Fury II | 99.000 |
| NBA Jam | 99.000 |
| Hokuto No Ken 7 | 99.000 |
| Muscle Bomber | 99.000 |

## GAME GEAR

| | |
|---|---|
| Consolle+4 in 1 | 219.000 |
| Aladdin | 49.000 |
| NBA Jam | 49.000 |
| Jungle Book | 49.000 |
| World Cup USA 94 | 49.000 |
| GP Rider Moto | 49.000 |
| Ultimate Soccer | 49.000 |
| Simpsons | 45.000 |
| Chakan | 45.000 |
| Wimbledon | 45.000 |
| Sonic Caos | 49.000 |
| Mortal Kombat II | 49.000 |

PROSSIMO ARRIVO!!!

MEGA-32 DISPONIBILE A FINE NOVEMBRE



FINALMENTE È ARRIVATO! COMPATIBILE CON I FORMATI SUPER NES & MEGA DRIVE VICTOR MAXX A L. 280.000

## GAME BOY

| | |
|---|---|
| Consolle + 1 Gioco | 119.000 |
| World Cup 94 | 45.000 |
| Ghostbuster II | 39.000 |
| North Star Ken | 39.000 |
| Goal | 39.000 |
| Tiny Toon | 39.000 |
| Dr. Franken | 39.000 |
| Top Gun II | 39.000 |
| Flinstones | 39.000 |
| Tetris | 39.000 |
| Jordan vs. Bird | 39.000 |
| Racing Fighter | 39.000 |
| Kick Off | 39.000 |
| Looney Tunes | 39.000 |
| Tennis | 39.000 |
| Mickey's Chase | 39.000 |
| Track & Field | 39.000 |
| Simpsons II | 39.000 |
| Battle Toads | 39.000 |
| Sumo Fighter | 39.000 |
| Addams Family | 39.000 |
| Batman II | 39.000 |
| Side Pocket | 39.000 |
| Sons Basket | 39.000 |
| Ferrari | 39.000 |
| Little Mermaid | 39.000 |
| Football Int. | 39.000 |
| Chase HQ | 39.000 |

## JAGUAR

| | |
|---|---|
| Club Drive | 129.000 |
| Doom | 129.000 |
| Dragon's Lair | TELEFONARE |
| Air Cars | 119.000 |
| Alien vs. Predator | 129.000 |

## NEO-GEO

| | |
|---|---|
| Consolle | 459.000 |
| Memory Card | 55.000 |
| Joystick Controller | 129.000 |
| Neo Geo - CD + 2 Joypad + Art of Fighting + Art of Fighting II + Samurai Spirit + Fatal Fury Special + S. Sidekicks II + Last Resort | 1.550.000 |

06/78.61.74 FAX 06/78.34.82.25 Via Veturia, 68 - 00181 Roma

Vendita per corrispondenza • Distribuzione Capillare in tutta Italia
Spedizione Gratuita per chi acquista 2 giochi

CENTRO ASSISTENZA QUALIFICATA RIPARAZIONE CONSOLE IN SEDE

GARANZIA DEI PRODOTTI - ISTRUZIONI IN ITALIANO SU GRAN PARTE DEI TITOLI SEGA - I PREZZI SONO COMPRESI DI IVA

I MARCHI ILLUSTRATI IN QUESTA PAGINA APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

# MORGANA

Via Dalmazia, 424 - Pistoia
Tel. (0573) 90.32.77 (3 linee r.a.)
Fax (0573) 90.39.55

**PER I TUOI ORDINI**
**TEL. (0573) 90.32.77 (3 linee r.a.)**

| | | |
|---|---|---|
| 3DO + Totale Eclipse | L. | 859.000 |
| Another World | L. | 119.000 |
| Demolition Man | | Telefona |
| Fifa Int. Soccer | | Telefona |
| Gex | L. | Telefona |
| Guardian War | | 119.000 |
| Lemmings | | Telefona |
| Microcosm | L. | 109.000 |
| Mad Dog 2 | L. | 109.000 |
| Rise of the Robot | | Telefona |
| Road Rash | L. | 129.000 |
| Shadow | L. | 99.000 |
| Shock Wave | L. | 119.000 |
| Slayer | L. | 119.000 |
| Soccer Kid | L. | 99.000 |
| Star Control II | L. | 119.000 |
| Super Street Fighter | | Telefona |
| Theme Park | L. | 109.000 |
| Total Eclipse | L. | 119.000 |
| VR Stalker | | Telefona |
| Way of the Warrior | L. | 119.000 |
| Who Shot Jonny Rock | L. | 99.000 |

**ALTRI TITOLI IN ARRIVO TELEFONA**

| | | |
|---|---|---|
| Neo Geo CD | L. | 990.000 |
| Art of Fighting | L. | 89.000 |
| Art of Fighting 2 | L. | 99.000 |
| Fatal Fury Special | L. | 99.000 |
| Last Resort | L. | 99.000 |
| Samurai Spirit | L. | 99.000 |
| Super Side Kicks 2 | L. | 99.000 |
| Neo Geo | L. | 449.000 |
| Aero Fighter | | Telefona |
| Agg. of Dark Kombat | | Telefona |
| Super Side Kicks 2 | L. | 190.000 |
| Top Hunter | L. | 189.000 |
| Wind Jammers | L. | 149.000 |
| Jaguar | L. | 549.000 |
| Alien VS Predator | L. | 129.000 |
| Crescent Galaxi | L. | 99.000 |
| Raiden | L. | 99.000 |
| Tempest 2000 | L. | 129.000 |
| Wolfenstein 3D | L. | 129.000 |

**TELEFONA PER I TITOLI NON IN LISTINO**

**IN ARRIVO PLAY STATION E SATURN**

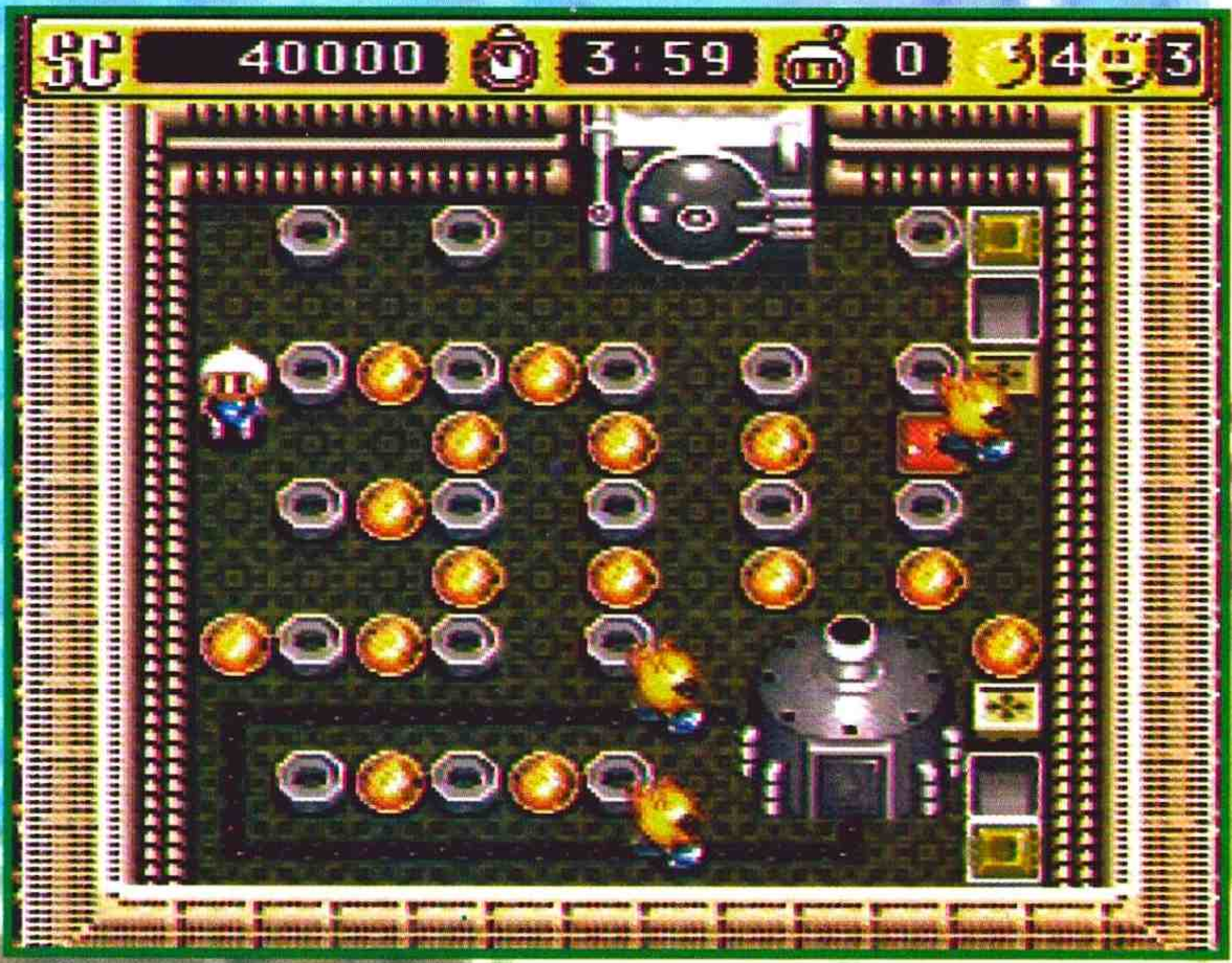
| | |
|---|---|
| Giocatori | 1/4 |
| livelli | |
| livelli di difficoltà | 1 |

**Ritorna uno dei puzzle game più fantasmagorici nella storia dei videogiochi! Nuovi schermi, divertimento assicurato (e fortunatamente invariato rispetto al predecessore) in una cartucciona da dieci megabit!**

SUPER BOMBERMAN 2

La Hudson ha davvero deciso di darci dentro coi videogame per il sedici bit di mamma Nintendo! E quindi, perché non programmare il seguito di uno dei successi più acclamati delle sale giochi negli ultimi anni? Parlo di Bomberman. Probabilmente, anzi sicuramente, tale successo è dovuto al fatto che il gioco in questione permetteva a quattro giocatori di massacrarsi contemporaneamente a suon di bombe in uno schermo a struttura labirintica. Beh, dopo l'ovvio ripetersi di questo hit anche nelle conversioni su console e computer, eccone il seguito per il nostro Super Nes.

Un gioco dalla grafica non certo eclatante, come del resto il predecessore: sprite piccoli per poter rappresentare l'intero terreno di gioco, comunque godibile e tondeggiante nel più tipico stile giapponese, ed esaurientemente colorata. Ciò che più funziona del tutto è proprio l'idea stessa di usare delle bombe per far esplodere gli ostacoli sullo schermo e trovare bonus che aumentino la vostra velocità di movimento, o il raggio d'azione delle esplosioni che causate, o il numero di bombe che potete innescare contemporaneamente e così via. Se giocate da soli, lo scopo sarà quello di trovare l'uscita na-



## MAO

Sin da quando ho scritto la preview (cioè sul numero scorso) ero rimasto letteralmente entusiasmato da Super Bomberman 2. Frenetico, accattivante e soprattutto estremamente divertente. Se non bastano queste caratteristiche a farvi piacere Super Bomberman 2, allora buttate il vostro Super NES fuori dalla finestra e datevi all'ippica...

scosta dello schermo, facendo esplodere, magari, i nemici che cercano di farvi la pelle. Molto divertente è il gioco in modo battle in cui fino a quattro giocatori possono partecipare nel tentativo di restare gli unici sopravvissuti, praticamente un "tutti contro tutti" a suon di bombe, per chiudere l'avversario in un vicolo cieco e farlo inesorabilmente esplodere. E' davvero divertente, vi assicuro. In questo Super Bomberman 2 troverete nuovi stage con nuovi oggetti e ostacoli (ad esempio, i funghi su cui rimbalzare bizzarramente), e il feeling dell'episodio precedente è rimasto intatto, come anche la sua elevata giocabilità.

Non posso che consigliare spassionatamente quest'ultima fatica della Hudson a chi si era innamorato della prima versione di Super Bomberman; a chi, invece, per un motivo o per un altro, ha sempre odiato quel gioco... Beh, state alla larga anche da questo. Se, infine, non avete mai sentito parlare di Bomberman, potrebbe essere la volta buona per iniziare a giocarci; a meno che non siate dei solitari; in questo caso devo dire che il gioco non risulta divertente come quando lo si gioca in compagnia, ma potete comunque far muovere al computer gli altri omini e gustarvi lo stesso la frenetica corsa al massacro del Battle Mode. Passo e chiudo.

Piermarco Rosa

| SUPER NINTENDO | |
|---|---|
| **GRAFICA**<br>+ abbastanza carina | 84 |
| **SONORO**<br>+ decisamente orecchiabile | 90 |
| **GIOCABILITÀ**<br>+ nuove idee<br>+ devastante in tanti | 94 |
| **LONGEVITÀ**<br>+ non smetterete mai<br>- se non siete solitari | 92 |
| **HUDSON** | 91 |

COMPUTER ONE ®
VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedi' mattina
TELEFONO: 051 - 343.504 10 linee
SUPERNINTENDO PAL EUROPEO
FAX 051-344.906
KICK OFF 3 EUROPEAN CHALLENGE
Megadrive L. 99.000
Supernintendo L. 115.000
BLACKHAWK
Supernintendo L. 99.000
LORD OF THE RINGS
Supernintendo L. 99.000
INCREDIBLE HULK
Supernintendo L. 119.000
WILD SNAKE
Supernintendo L. 109.000
MIKE ANDRETTI RACING
Supernintendo L. 135.000
WORLD HEROES 2
Supernintendo L. 139.000
VORTEX
Supernintendo L. 149.000
BONKERS
Supernintendo L. 149.000
GREAT CIRCUS MISTERY
Supernintendo L. 149.000
FINAL FANTASY 3
Supernintendo L. 159.000
BATTLETOADS VS DOUBLEDRAGON
Supernintendo L.129.000
Gameboy l. 75.000
Tutti i nomi e i marchi citati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.
LA PIU' VASTA ORGANIZZAZIONE IN ITALIA SPECIALIZZATA IN VIDEOGAMES ED ACCESSORI.
CERCA IN QUESTA RIVISTA L'ELENCO DI TUTTI I NEGOZI COMPUTER ONE IN ITALIA!

# COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedi' mattina

TELEFONO: 051 - 343.504 10 linee

SUPERNINTENDO PAL EUROPEO

FAX 051-344.906

LA PIU' VASTA ORGANIZZAZIONE IN ITALIA SPECIALIZZATA IN VIDEOGAMES ED ACCESSORI.
CERCA IN QUESTA RIVISTA L'ELENCO DI TUTTI I NEGOZI COMPUTER ONE IN ITALIA!

Tutti i nomi e i marhi tati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.

**SNES 94**

**MD 93**

| | |
|---|---|
| Giocatori | 1 |
| Livelli | 10 |
| Livelli di difficoltà | 3 |

**Il sole inondava la savana con i suoi primi pallidi raggi mentre gli animali si risvegliavano lentamente, consapevoli che quello sarebbe stato un giorno molto particolare...**

# Disney's THE LION KING

## - IL RE LEONE -

La vita degli animali che popolavano la savana scorreva ogni giorno più tranquilla e monotona, con i soliti ritmi da catena alimentare che di solito contraddistinguono un ambiente naturale come questo. Ma malgrado questa periodica lotta per la sopravvivenza, gli animali erano felici e soprattutto si sentivano al sicuro, grazie alla presenza del benevolo e giusto Re Leone Mufasa. Ma come già detto, quello non sarebbe stato un giorno qualsiasi: la savana era pronta a dare il benvenuto all'erede di Mufasa, il neonato Simba. Rafiki, il cerimoniere ufficiale, era pronto e attendeva con ansia di ripetere il solenne rito di consacrazione dell'erede e camminava nervosamente avanti e indietro per la sporgenza rocciosa e imponente, meglio conosciuta come The Pride Rock, la Roccia dell'Orgoglio, che dominava la vista di chilometri e chilometri di savana. Dopo qualche interminabile minuto, Rafiki sparì dalla vista della popolazione animale assiepata in trepidante attesa ai piedi della Roccia, per comparire poco dopo con un cucciolo, l'unico vero erede di Mufasa. Mentre Rafiki cospargeva con una polvere magica il capo del piccolo leone per adempiere a un rituale di iniziazione vecchio di secoli, il sole si liberò definitivamente dal fardello delle tenebre notturne sprigionando una luce intensa che avvolse in un attimo il picco roccioso, dove ormai il rito stava per concludersi: con un gesto solenne Rafiki sollevò il piccolo Simba e lo piazzò in direzione della luce accecante sull'estremità anteriore della montagna, in modo tale da fare vedere a tutti gli animali chi sarebbe stato il degno successore del benamato Re Mufasa. Ma alla cerimonia mancava Scar, lo zio di Simba e fratello del Re, rintanato nel suo rifugio vicino al cimitero degli elefanti, uno dei posti più inquietanti dell'intera savana, a meditare un piano per usurpare il trono a Mufasa. Intanto il piccolo Simba iniziava ad apprendere le prime buone regole per diventare Re, spalleggiato sempre da suo padre

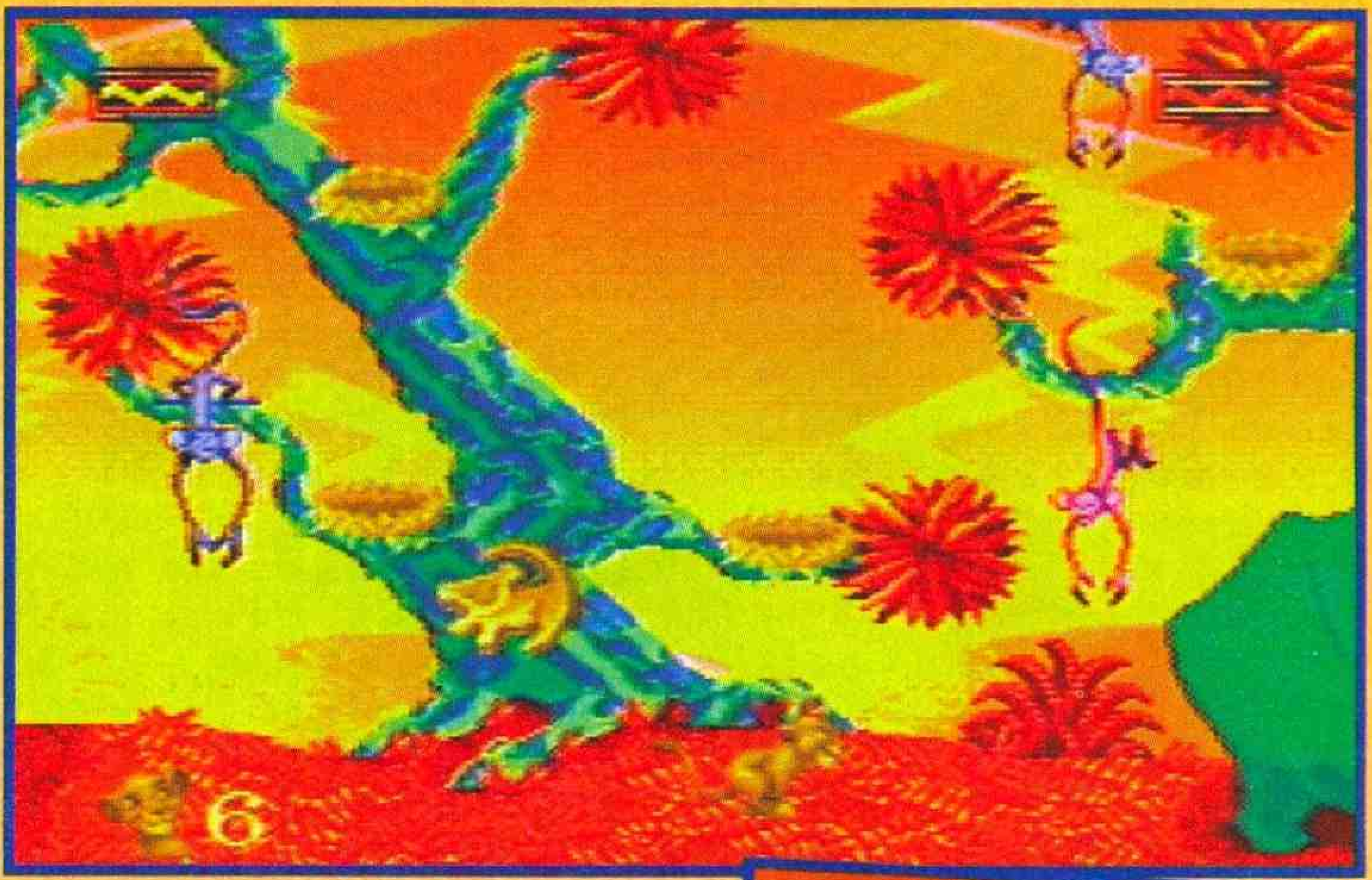
e dal "maggiordomo" Zazu, un piccolo ma intelligentissimo uccellino incaricato di educare il leoncino. Col passare del tempo, la voglia di conoscere di Simba cresceva a dismisura e non bastavano più le passeggiate col padre a soddisfare la curiosità del piccolo erede: ci voleva qualcosa di più. Nala, una giovane leoncina e compagna di giochi, condivideva con Simba la stessa voglia di sapere e di conoscere ma tutto ciò non era affatto approvato dalla popolazione leonina di Pride Rock. In una giornata come tante altre, Simba e Nala chiesero il permesso di andare in giro a esplorare la savana; il permesso fu rifiutato e i due dovevano essere comunque sotto controllo da Zazu. Elusa la sorveglianza dell'uccello i due cuccioli si lanciarono in un folle inseguimento lungo un percorso naturale che si snodava nell'intricata boscaglia e nell'erba bassa, secca e profumata dello splendido paesaggio africano. Quando Simba passava le sue giornate con Nala si divertiva come un matto senza badare al tempo che comunque scorreva lento ma inesorabile, e in quel magico pomeriggio si trovò senza nemmeno accorgersene nel tenebroso cimitero degli elefanti che, oltre a essere residenza dell'ambiguo Zio Scar, era territorio privato dei carnivori più cinici e terrificanti del regno animale: le iene. Guidati da una voglia irrefrenabile di conoscenza, i due cuccioli si addentrarono sempre più nell'enigmatico luogo, in cui facevano capolino qua e là delle bianche ossa e degli strani vapori sulfurei. All'improvviso i due cuccioli videro spuntare, da una fitta nebbiolina incredibilmente surreale, tre paia di occhi scintillanti che si rivelarono poi, alla luce bassa dell'oscurità, quelli di tre iene dai nomi poco rassicuranti di Ed, Shenzi e Banzai. Vedendosi accerchiati in questo modo dai tre psicotici animali, Simba e Nala iniziarono a correre a perdifiato per il terreno brullo e desolato del cimitero, mentre le iene alle loro spalle non accennavano a lasciarli in pace. Come dal nulla sbucò Zazu, che nel frattempo s'era dato da fare come un dannato per ritrovare la giovane coppia a lui affidata, per subire una sorte abbastanza infame: quella di finire divorato dalle iene dopo essere stato cotto per benino su un cratere naturale. Ma all'improvviso un ruggito mortale fece raggelare il sangue nelle vene delle tre iene: Mufasa aveva seguito i cuccioli e d'un tratto si parò di fronte ai tre carnivori e senza più emettere il minimo rumore li sbaragliò in attimo, sotto gli occhi più attoniti che spaventati di Zazu e dei cuccioli. Mentre il sole stava abbandonando definitivamente il cielo per lasciare spazio all'oscurità, le sagome del leone adulto e del piccolo si stagliavano in controluce nell'avviluppante rosso del tramonto, riuniti in un commovente abbraccio.

Questa atmosfera di armonia si sarebbe interrotta di lì a poco, poiché Scar tramava nell'ombra del sepolcro della sua abitazione. Non passò infatti che poco tempo dal momento in cui Scar decise di fare la prima mossa del suo diabolico piano, che consisteva nell'eliminare padre e figlio in un unico colpo e diventare così l'unico successore al ruolo di Re della Savana. Simba venne attirato dallo zio in una sorta di canyon scavato dalle intemperie, credendo che suo padre l'avrebbe aspettato proprio in quel punto. Appena Simba iniziò a impratichirsi con l'arte del ruggito, un inter gruppo di iene si aizzò scatenando una vera e propria stampede e travolgendo il piccolo. Il piano di Scar non finiva qui purtroppo, poiché si prese la briga di avvisare Mufasa del pericolo nel quale era incappato il suo figliolo. In lontananza il Re Leone vide una nube di polvere e sentì un rumore come di terremoto, pari allo scalpitio di migliaia di zoccoli. Mufasa non perse un secondo di più e si lanciò al salvataggio del

## MA

**The Lion King è realizzato veramente bene, ha una grafica spettacolosa e un sonoro ben fatto, è dotato di parecchi particolari interessanti ed è basato su uno dei migliori film della stagione. Ma non lo posso vedere. Il livello di difficoltà è assurdo, la musichetta dà sui nervi dopo due secondi e i colori scelti per i fondali proprio non mi piacciono. Insomma, Lion King sarà anche 'sto capolavoro ma io preferisco giocare a Super Bomberman 2.**

| SNES | |
|---|---|
| **GRAFICA**<br>+ fluida, colorata e definita<br>+ animazioni da sballo | 95 |
| **SONORO**<br>+ il migliore che mi sia mai capitato<br>+ di sentire su SNES | 96 |
| **GIOCABILITÀ**<br>+ immediato...<br>- ma un po' troppo difficile | 85 |
| **LONGEVITÀ**<br>+ lungo | 94 |
| **VIRGIN** | 94 |

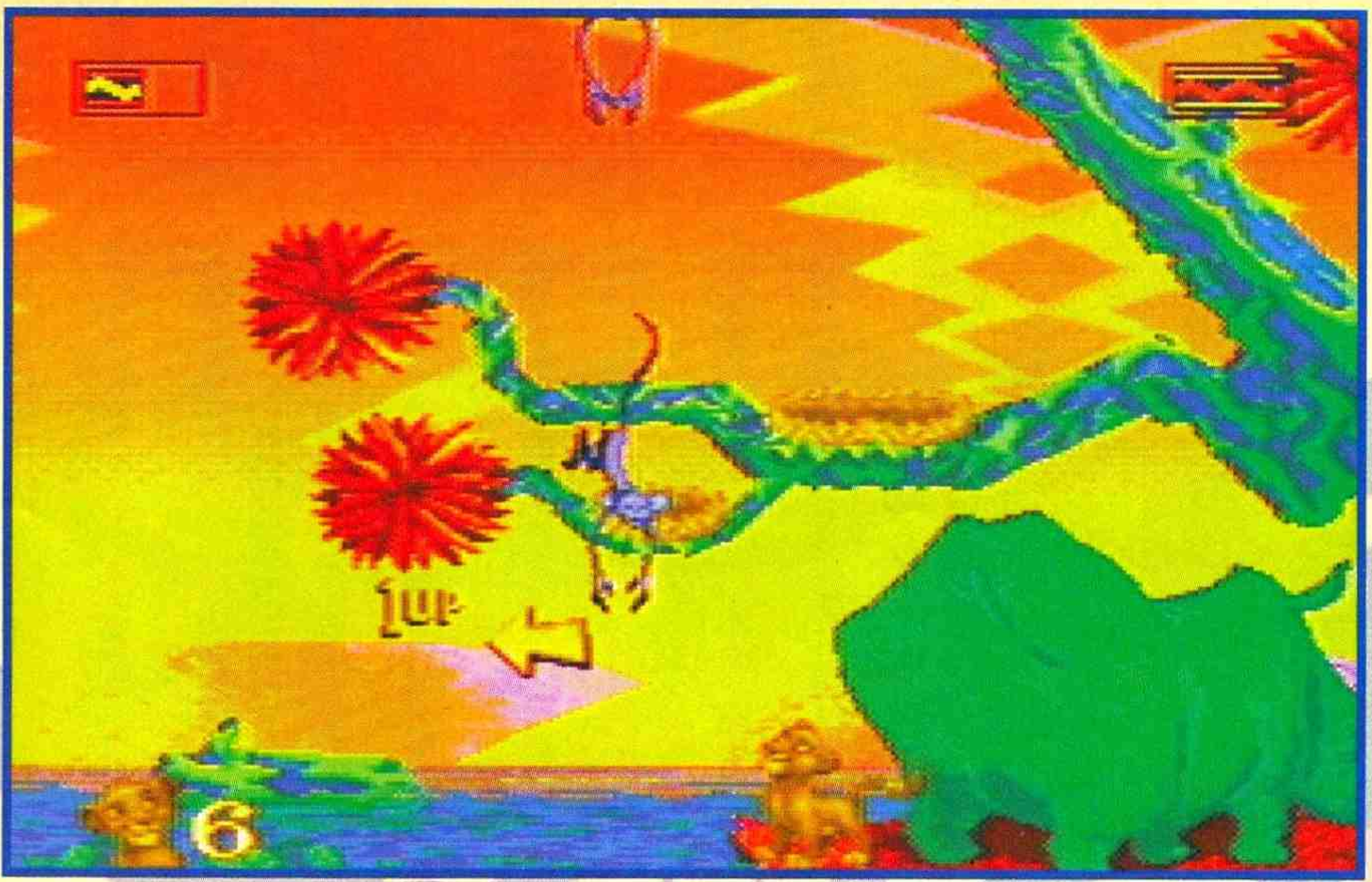


suo amato figlioletto che, a ogni minuto che passava, era sempre più in pericolo. Arrivato nel canyon Mufasa si gettò a capofitto all'interno della mandria impazzita in corsa e spinse da parte Simba per metterlo in salvo. Scampando miracolosamente alla morte, Mufasa si lanciò su un roccione antistante e con le ultime forze che gli rimanevano inizio ad arrampicarsi su per il costone, mentre la polvere sollevata dagli animali gli si insinuava prepotentemente negli occhi e nel naso, vanificando ogni suo tentativo. Dall'alto del costone arrivò inaspettata una zampa di Scar in segno di aiuto che Mufasa, dopo un attimo di riluttanza, accolse prontamente allontanandosi sempre di più dal luogo della selvaggia stampede che si snodava poco più sotto. Appena giunto in cima alla roccia Scar guardò suo fratello con uno sguardo pieno di odio ma allo stesso tempo ambizioso e lucido, e proprio mentre Mufasa stava facendo l'ultimo immane sforzo per mettersi in salvo, Scar lanciò in avanti le sue zampe e conficcò con una rabbia innaturale, gli artigli nella carne delle zampe del fratello che, a causa del dolore provocatogli da queste e dalle ferite riportate precedentemente, cadde col capo riverso all'indietro rovinando nuovamente nel fiume di animali impazziti che ancora si trovava all'interno del canyon, venendo inesorabilmente travolto. Quando anche l'ultimo degli animali selvatici finì la sua folle corsa,

Simba fece capolino tra la nube di polvere che lentamente si posava al suolo mentre cercava disperatamente

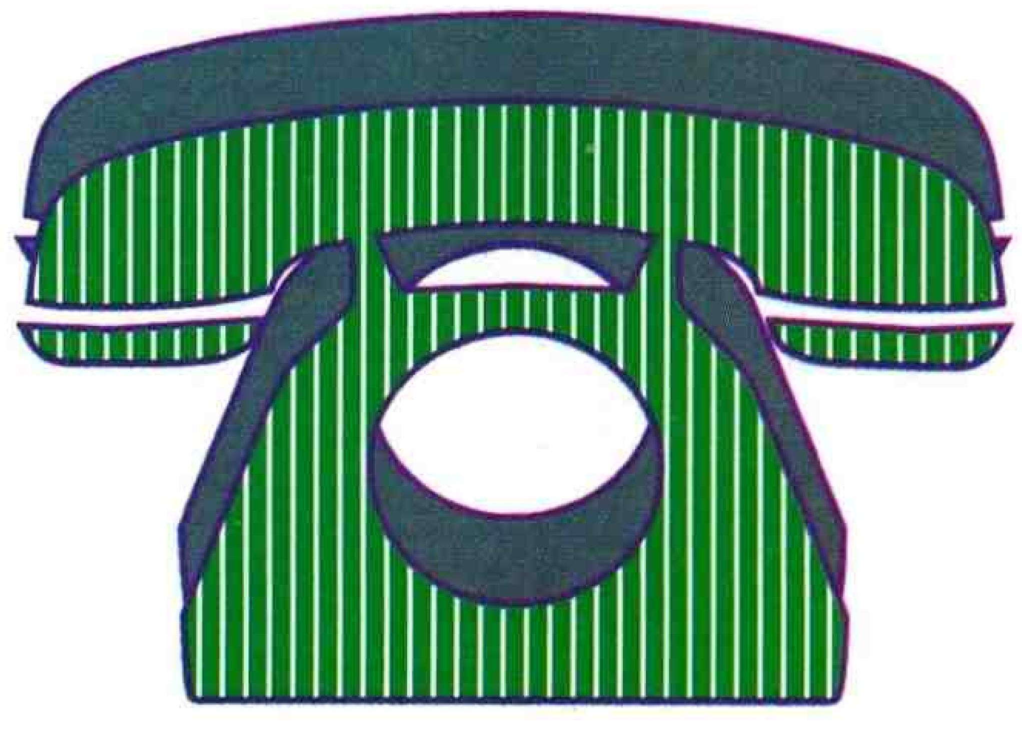
suo padre. Poco dopo il piccolo leoncino incappò nel corpo esanime e martoriato di Mufasa, rendendosi conto quasi subito che oramai era morto e così facendo si appoggiò alla pelliccia strapazzata del genitore a piangere delle sincere lacrime. Improvvisamente alle sue spalle sbucò un nugolo di iene che su ordine di Scar iniziarono a dare la caccia al povero leoncino orfano, per eliminare l'unico erede al trono che, dopo un lungo inseguimento, cadde in una distesa di impervi rovi facendo perdere completamente le proprie tracce. Il piano di Scar era quasi giunto al termine e dopo che ebbe comunicato il decesso di padre e figlio alla popolazione di Pride Land, salì sulla cima della Pride Rock reclamando quello che secondo lui era suo di diritto...
Finalmente sono giunto al termine di questa prosa scellerata, e sicuramente la maggior parte di voi lettori mi maledirà a vita per avere svelato troppo della trama del film, ma vi assicuro che questo era l'unico modo che avevo per occupare queste pagine di recensione, visto che The Lion King è l'ennesimo platform di cui mi tocca parlare questo mese, e arrivati questo punto, le idee scarseggiano (e poi mi sembra ovvio che vi debba parlare un po' della storia del film, altrimenti cosa avrei dovuto documentarvi sulla vita del leone scalzo africano, ma penso che questa digressione culturale non vi sarebbe andata molto a genio...). Sia chiaro che The Lion King non è un platform qualunque, ma è sicuramente uno dei migliori che mi sia capitato di giocare negli ultimi tempi. I personaggi sono ridisegnati fedelmente e le animazioni sono incredibilmente fluide e colorate, per non parlare del sonoro che, specialmente su Super NES, è veramente splendido (ottimo il remake di Can't Wait to Be King, che ha contagiato l'intera redazione!). I singoli livelli poi, riescono a catturare pienamente l'atmosfera del film e vi faranno immedesimare realmente in Simba sia da giovane che da adulto. In definitiva The Lion King è un gran bel platform e anche se sembra destinato a un pubblico giovane, è di una difficoltà veramente mostruosa e non sarà certo facile finirlo. Per aumentare il divertimento, i programmatori della Virgin hanno implementato oltre a delle sezioni bonus dove generalmente si prende il controllo di altri personaggi, anche una sezione con la vista "di fronte" al personaggio molto simile a quella di Topolino Mania, ma più divertente anche se graficamente di livello inferiore. The Lion King sarà sicuramente, insieme a Topolino Mania ed Earthworm Jim, uno dei giochi dell'anno.

Andrea "MAO" Della Calce



| MEGADRIVE | |
|---|---|
| GRAFICA<br>+ bella<br>- ... ma inferiore a quella SNES | 89 |
| SONORO<br>+ discreto<br>- poco digitalizzato | 89 |
| GIOCABILITÀ<br>+ vale lo stesso discorso...<br>- ... fatto per il SNES | 85 |
| LONGEVITÀ<br>+ vasto | 94 |
| VIRGIN | 93 |

# ENTRA IN REDAZIONE LE PORTE SONO APERTE!



# 144.22.09.45

Finalmente la tua rivista preferita ha aperto il servizio di Redazione più incredibile che ci sia. Al costo di 635* lire al minuto potrai veramente aprire le porte a tutto quello che hai sempre desiderato.

Chiamando questo servizio attivo 24 ore su 24, 7 giorni su 7, potrai accedere a tutte queste grandi possibilità:

- Chiedere consigli e avere informazioni su Software e Hardware.
- Apporre in bacheca il tuo annuncio, dal cane smarrito alla festa di compleanno, dalla dedica alla tua dolce metà al consiglio per i tuoi amici.
- Ascoltare i trucchi e i consigli relativi ai tuoi giochi preferiti.
- Conoscere in anteprima le novità per il tuo computer o per la tua console.
- Lasciare o ascoltare gli annunci economici per comprare e vendere immediatamente tutto quello che vuoi, purché sia legato al mondo dei giovani.
- Esprimere la tua opinione su un argomento che ti sta particolarmente a cuore e ascoltare l'opinione degli altri.
- Comunicare i tuoi giudizi alla tua Redazione preferita.
- Darci un consiglio o fare delle critiche.
- Proporti come redattore o cercare delle collaborazioni.

Insomma, il nuovo servizio Xenia 144 ti apre davvero tutte le porte che vuoi,
e domani sarà senz'altro un altro giorno!
Chiama subito! TGM, CONSOLEMANIA, PC ACTION,
CD MAGAZINE e il tuo mondo
ti aspettano in ogni momento... anche adesso!

* A questa cifra bisogna aggiungere l'IVA (meno di 60 lire per i telefoni di casa) che, comunque, viene pagata su TUTTA la bolletta del telefono, e non solo su questo servizio.

Servizi Vocali - V.le Piemonte, 21 - Cinisello Balsamo (MI) - Tel. (02) 66.03.71.57

XENIA
EDIZIONI

RISE
OF THE ROBOTS
NOVEMBRE 1994
DISPONIBILE PER
GAME GEAR™
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
MEGA DRIVE
Distribuzione Divertimento Elettronico
VERTE
italia
RIVOLGITI AD UN NEGOZIO SELEZIONATO
C.D. VERTE ITALIA! TROVERAI LA NUOVA
CARTUCCIA ROM PER MEMORYPAD
RISE OF THE ROBOTS
RISE OF
ROBOTS
SECRET
MOVES
TIME WARNER
INTERACTIVE
Acclaim®
entertainment inc.
C.D. VERTE ITALIA srl - 21044 Cavaria (Va)
Tel. 0331/219.800 Fax 0331/219.555

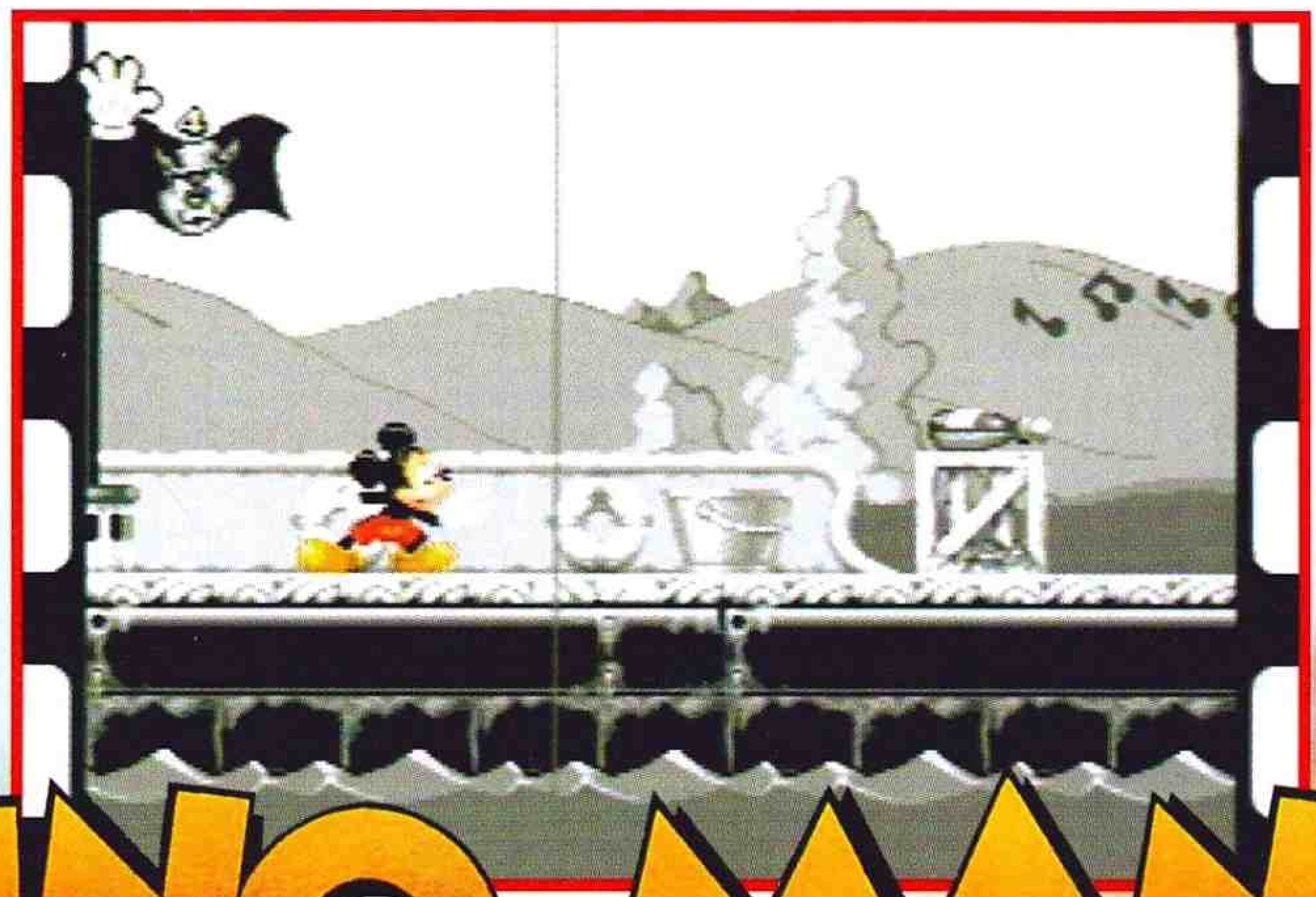
SNES **95**

MD **96**

MCD **97**

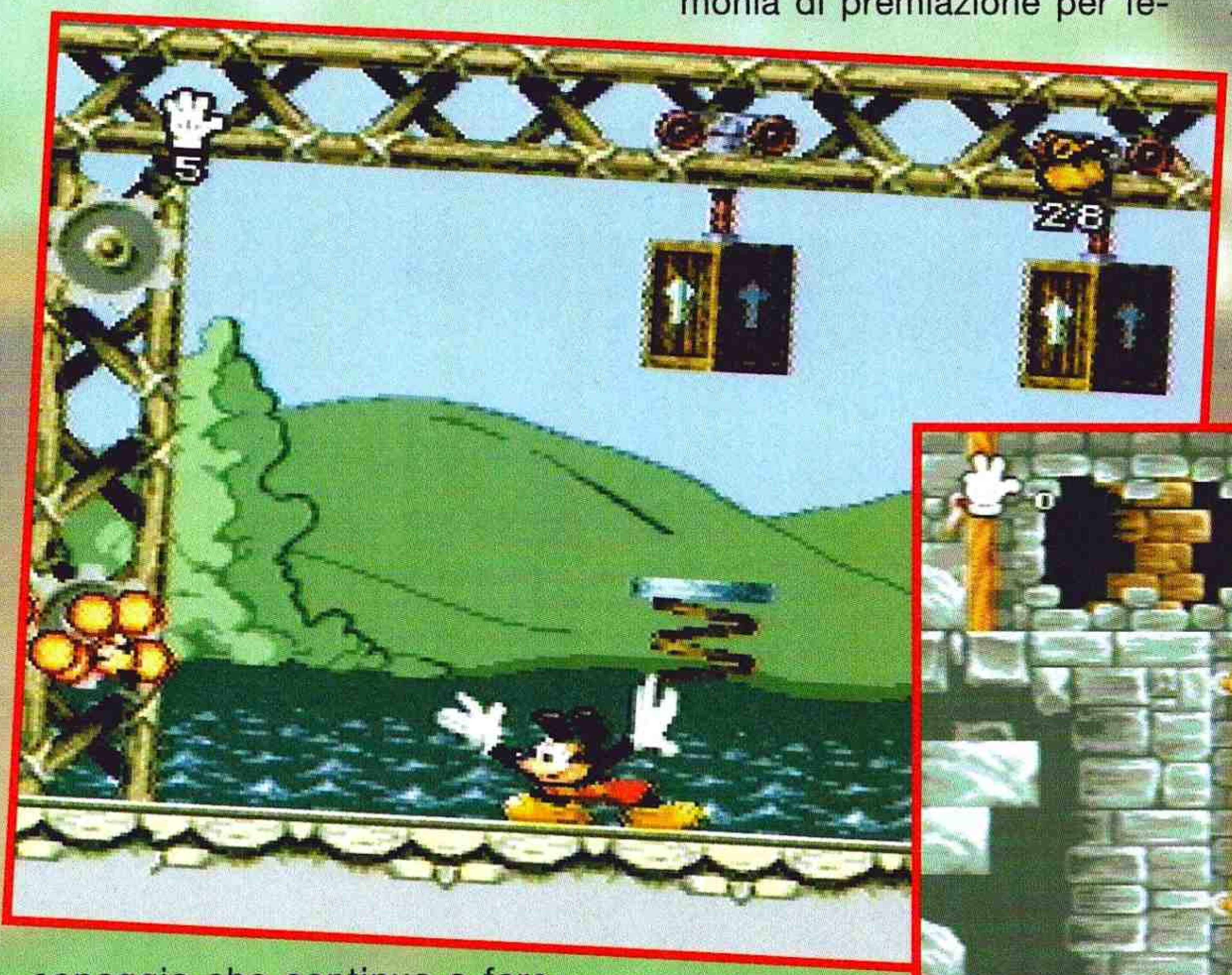
| | |
|---|---|
| Giocatori | 1 |
| Livelli | 10 |
| Livelli di difficoltà | 3 |

**Tanti auguri a te, tanti auguri a te, tanti auguri topastro, tanti auguri a te! Clap, clap...**



# TOPOLINO MAN

Topolino Mania è finalmente giunto fra noi, proprio in concomitanza col sessantacinquesimo anniversario della sua creazione, e questo è il regalo migliore che si potesse fare al personaggio che continua a fare sognare da tredici lustri grandi e piccini. Topolino Mania (in originale Mickey Mania: The Timeless Adventures of Mickey Mouse) è il risultato del felice connubio Sony/Disney ed è veramente riuscitissimo, soprattutto per l'ambientazione: infatti, l'intero gioco si svolge in diversi livelli a scrolling multidirezionale, caratterizzati dal fatto di essere dei remake di tutti i lungometraggi dei quali il topo è stato assoluto protagonista, a partire dal primo mitico Steamboat Willie, risalente al lontanissimo novembre del 1928! Ma come diavolo è finito Topolino all'interno dei suoi film passati? Beh, è successo tutto durante una cerimonia di premiazione per festeggiare la carriera del "ratto con i guanti": in mezzo ai tanti trofei, spiccava un particolare quadro dorato, oltre a un ferro di cavallo regalatogli da Pippo. Quando Topolino sale sul palco per ringraziare tutto il pubblico presente, compresi tutti suoi amici, qualcosa di strano accade. Pete (il buon Pietro Gambadilegno), si innervosisce e si scaglia verso Topolino, accusandolo di avergli sempre rubato la scena e sottraendogli, con un gesto felino, il quadro dorato. A questo punto Gambadilegno si lancia in



## MA

Mettiamola così... Topolino preferisco leggermelo con calma ogni settimana, piuttosto che giocarci. Non esiste nessun motivo razionale, ma il fatto è che 'sto Topolino Mania davvero non mi "acchiappa". Intendiamoci, è fatto davvero bene, è giocabile al punto giusto, la grafica è carinissima... Boh? Sarà perché, in fondo, non mi dice nulla di nuovo.

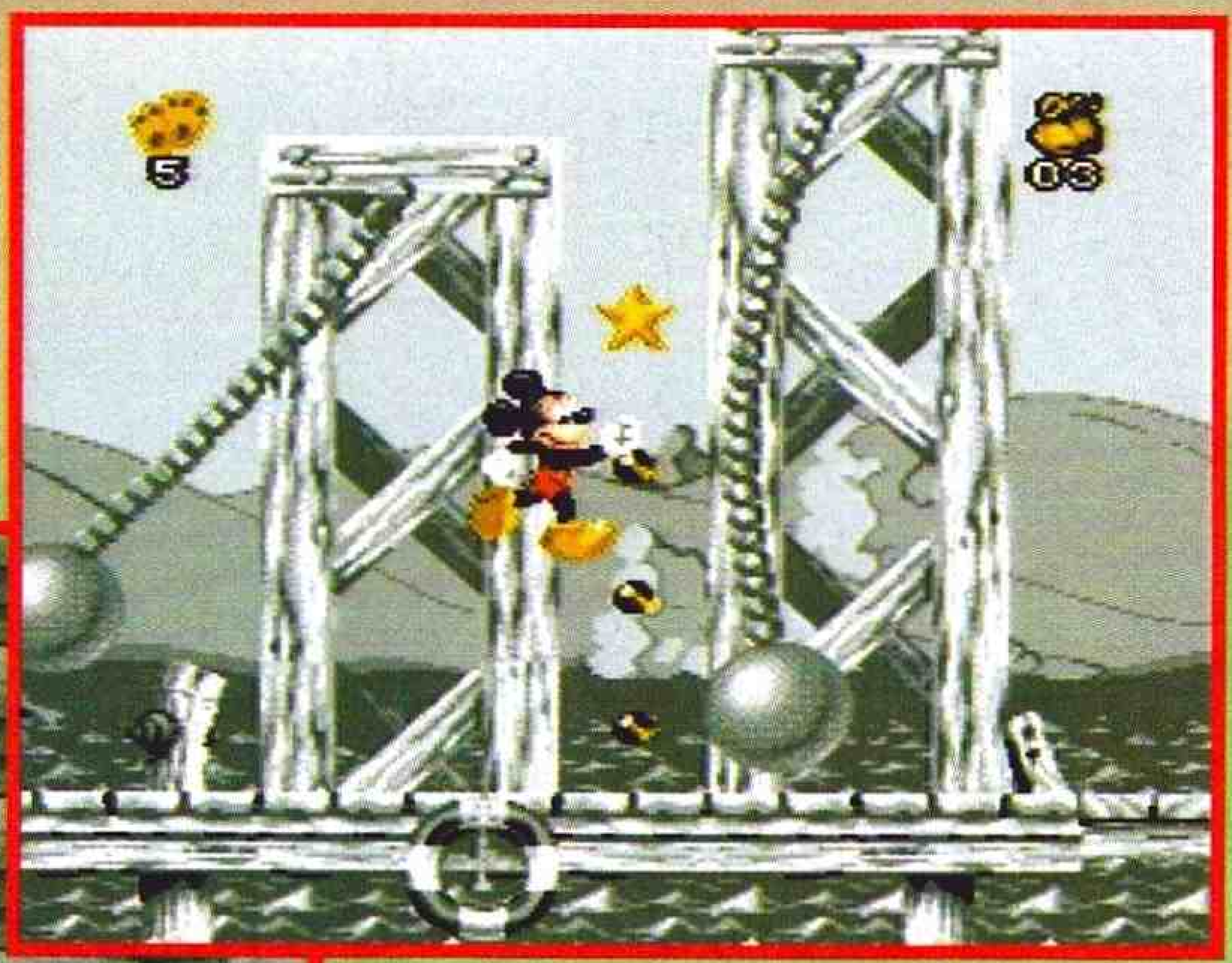
## TRAVELLERS TALES: CHI SONO?

Il nome dei Travellers Tales è divenuto oramai famoso nell'ambito videoludico. Questo gruppo di geniali programmatori è nato circa quattro anni fa dall'unione di Jon Burton e Andy Ingram. Il primo gioco sfornato da questo straordinario team creativo risale a quasi tre anni fa ed è stato pubblicato addirittura dalla Psygnosis: stiamo parlando di Leander, l'innovativo platform game che ha fatto letteralmente impazzire gli utenti Amiga e in seguito i possessori di Megadrive (il gioco è stato pubblicato con un altro nome che adesso non ricordo dalla Electronic Arts. Mi sembra Galahad, ma non ci giurerei...). La consacrazione definitiva per i Travellers Tales, arriva con Puggsy per Megadrive, suscitando dei consensi entusiasti tra la stampa e i giocatori, diventando in breve tempo un classico. In seguito Puggsy ha avuto anche una trasposizione per Mega CD e Super NES (scritta da Chris Stanford). Tra tante lodi, una macchia. Ve lo ricordate Dracula? Beh, mi sembra di essere stato abbastanza eloquente...

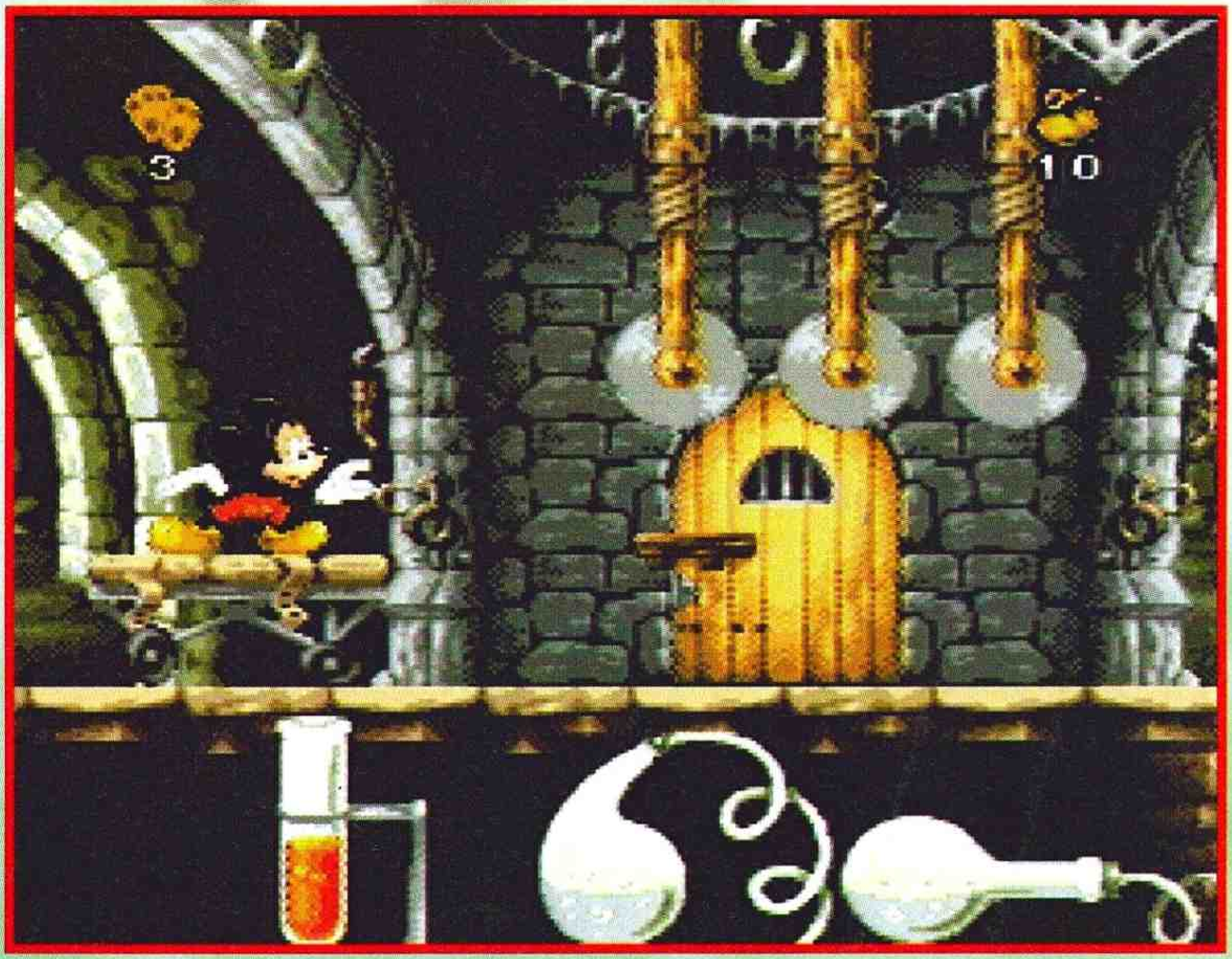
Topolino Mania è l'ultimo prodotto dei Travellers Tales, e i risultati li avete proprio sotto gli occhi. Impressionante, vero? Figuratevi che per la creazione della grafica e delle animazioni hanno lavorato oltre ai TT (questa volta rappresentati da James Cunliffe, Dave Burton, Chris Stanford - SNES- , Dave Dootson - Mega CD- , Jon Burton, Andy Ingram, Beverly Bush e una fantomatica Linda), la divisione SouthWest della Psygnosis e i Creative Capers, uno studio di animazione approvato ufficialmente dalla Disney. Una collaborazione che è iniziata esattamente un anno fa, e che ha dato degli splendidi risultati.

una fuga disperata, entrando in collisione con lo schermo che aveva appena iniziato a proiettare Steamboat Willie: ecco apparire un varco dimensionale causato dal dipinto d'oro; il manigoldo ci si intrufola con al seguito Topolino. Da qui in poi inizia il gioco vero e proprio. Il primo livello è proprio quello di Steamboat Willie, tra l'altro riconoscibile dall'intrigante trasposizione del bianco e nero, oltre che dei personaggi e degli animali che affollavano il lungometraggio. Come già detto, Topolino Mania è il classico platform a scorrimento multidirezionale, ma la vera novità

risiede nel fatto che sono disponibili tre diversi stili di gioco: la sezione tradizionale platform, la sezione Torre e la sezione

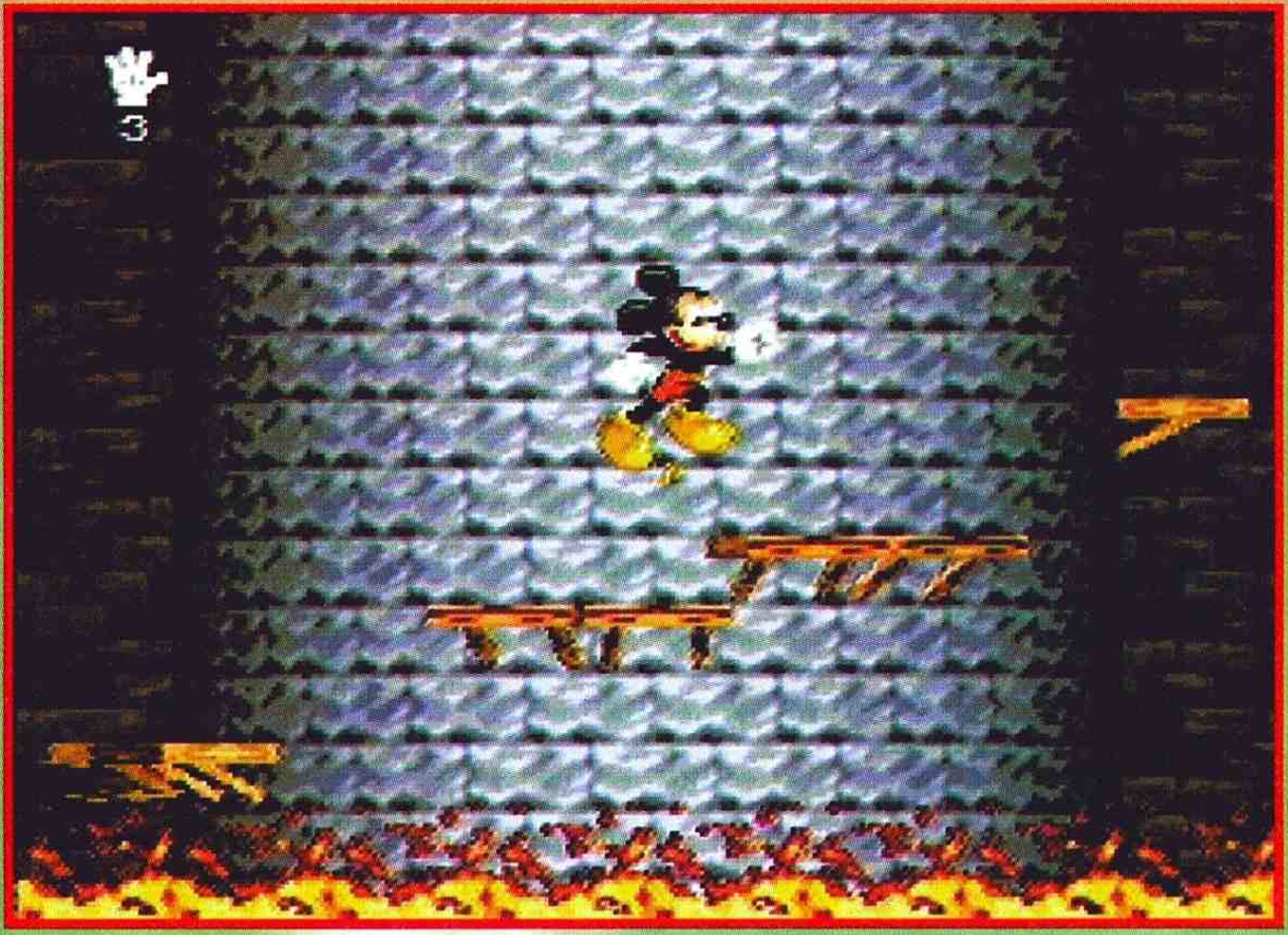


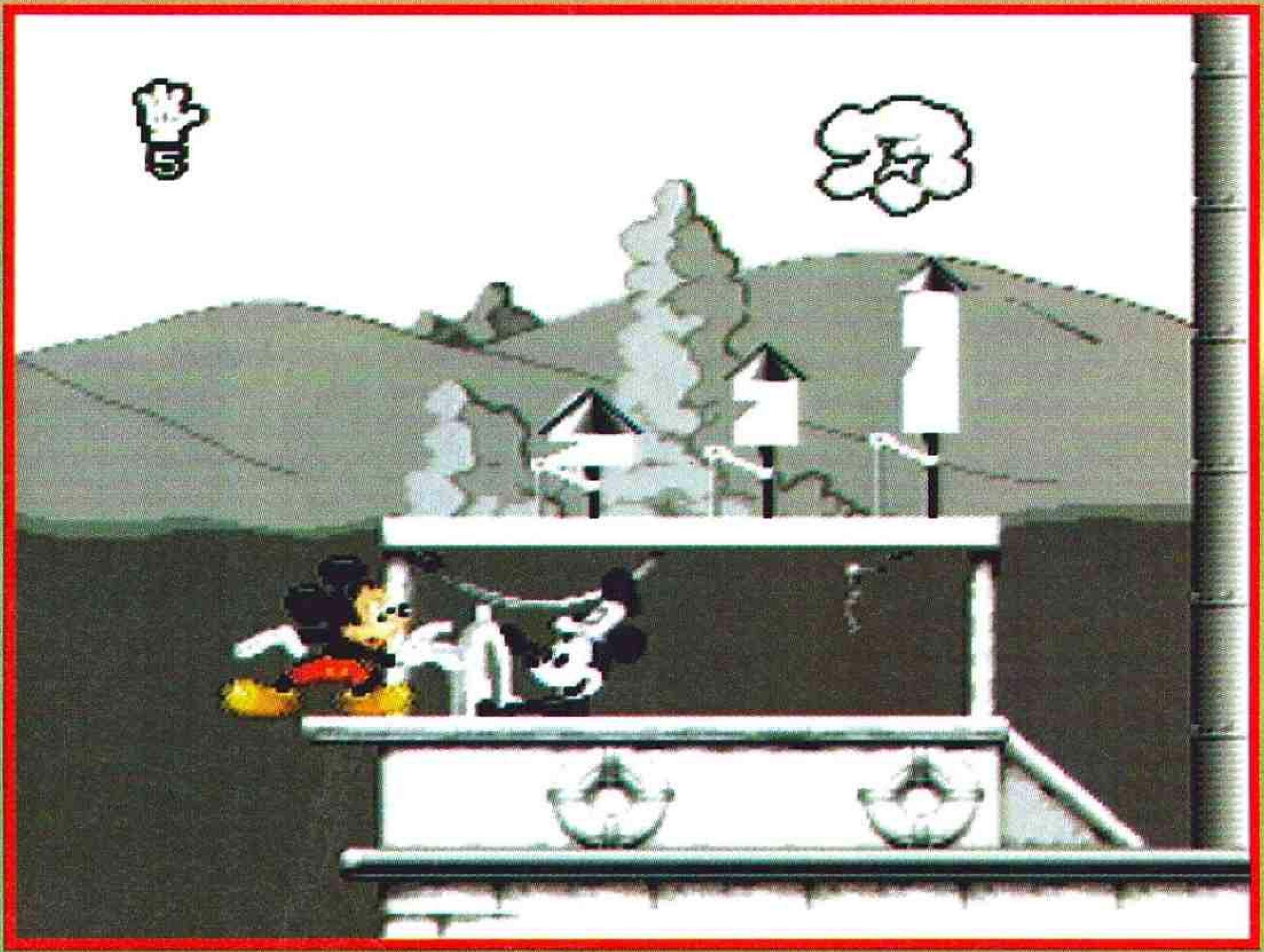
| SNES | |
|---|---|
| GRAFICA<br>+ Splendide animazioni<br>+ Bellissimi fondali | 95 |
| SONORO<br>+ Belle digitalizzazioni...<br>- ... ma musiche "sottotono" | 90 |
| GIOCABILITÀ<br>+ Semplice e immediato<br>+ Ben calibrato | 96 |
| LONGEVITÀ<br>+ Tantissimi livelli....<br>+ ... alcuni dei quali veramente ostici | 94 |
| SONY | 95 |



## TECNICA? QUALE TECNICA?

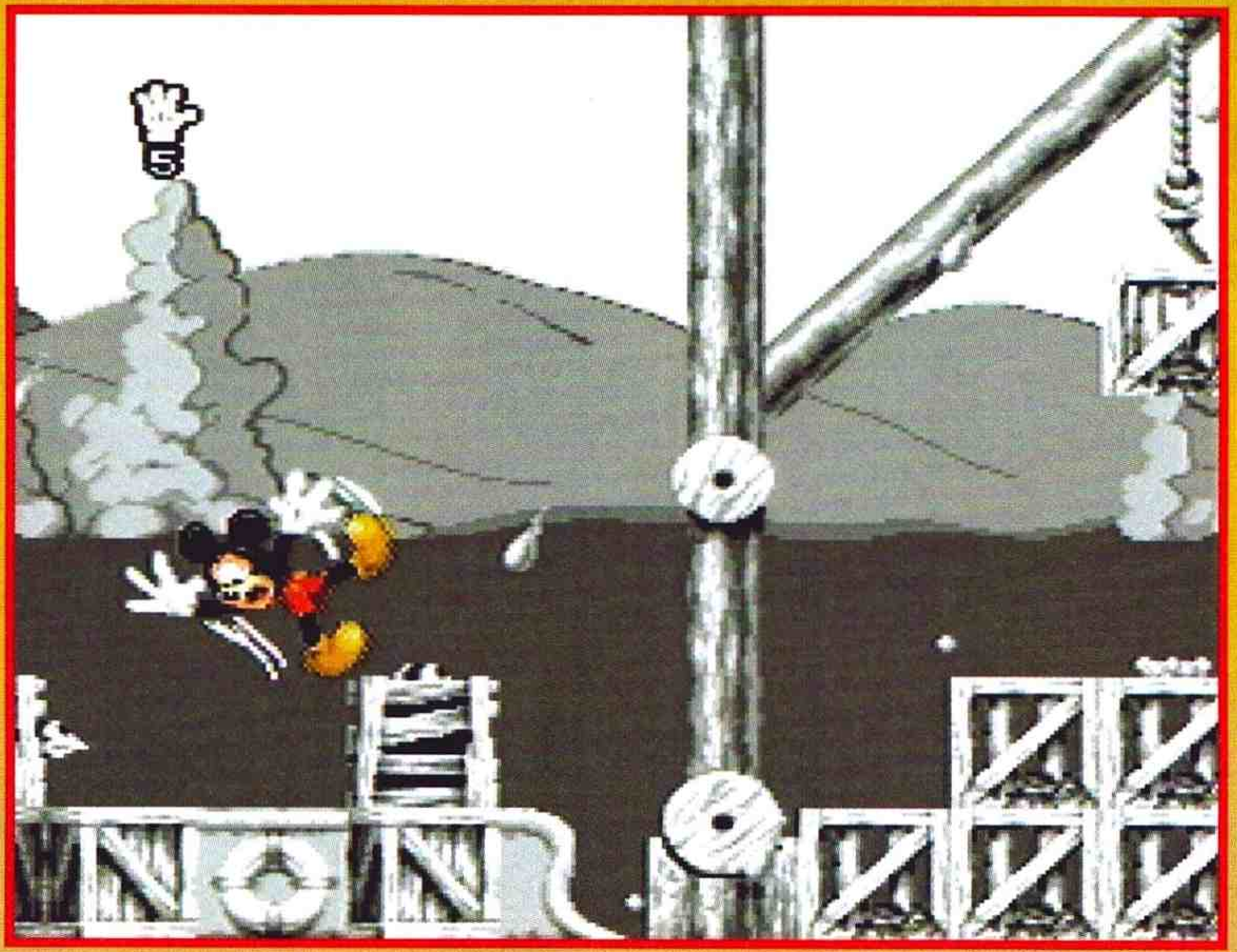
Le caratteristiche tecniche di Topolino Mania sono davvero ragguardevoli, se consideriamo il fatto che è un gioco per console (ma ormai non c'è più da stupirsi neanche in questo campo, basti vedere The Lion King oppure Earthworm Jim, tanto per citare gli ultimi giochi usciti....). Le dimensioni della cartuccia si aggirano intorno ai 16 MB di dati, che contengono una routine di aggiornamento dello schermo di 50 frame al secondo (ovviamente per quanto riguarda la versione PAL). I frame di animazione dei vari personaggi presenti all'interno del gioco sono circa 1400, di cui più di 400 sono dedicati al topo. Di questi 16 MB, 2 sono interamente dedicati alle routine di gestione che sono così suddivise: 128 KB di codice, 448 KB per la generazione e l'aggiornamento dei fondali, 256 KB dedicati ai livelli bonus, 256 KB per le varie intro e i loghi, 192 KB per la musica e gli effetti sonori e 768 KB dedicati alle animazioni, includenti quelle di tutti i boss di fine livello (che insieme ad altri personaggi si aggirano intorno ai 25, tutti espressamente disegnati dagli studi Disney per l'occasione). Dietro tutta questa mole di dati si celano delle macchine veramente potenti. Pensate che per la generazione del codice è stato utilizzato un sistema PsyQ, per i fondali e la renderizzazione degli sprite un Amiga 4000, un Macintosh Quadra (proprio come quello che usiamo noi in redazione! Beh, quasi...) per il ritocco delle immagini e le digitalizzazioni, nonché un sistema Silicon Graphics che utilizza Soft Image per la creazione delle sezioni tridimensionali.

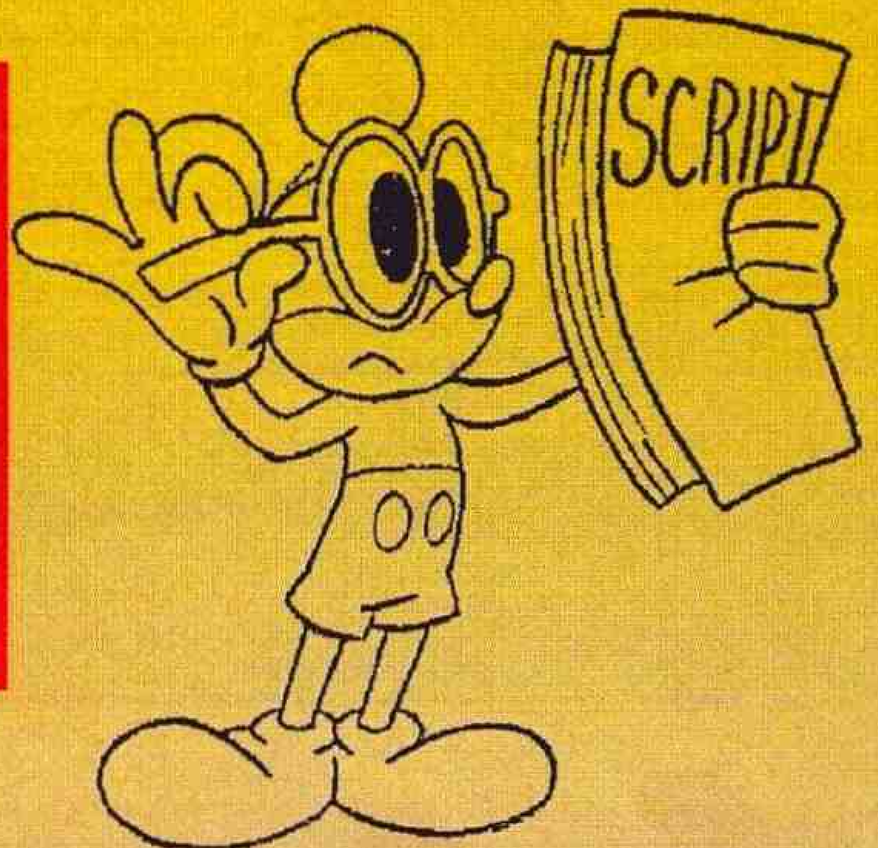


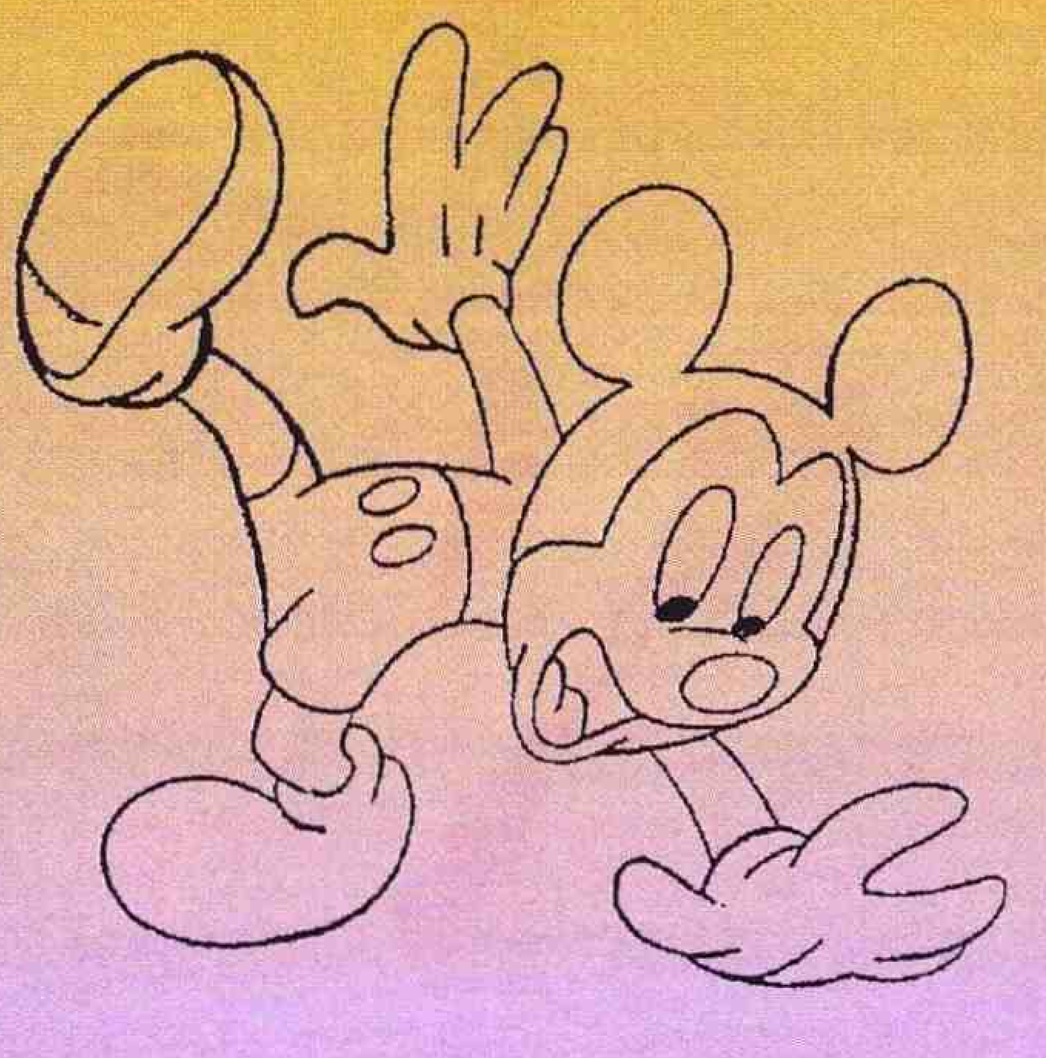


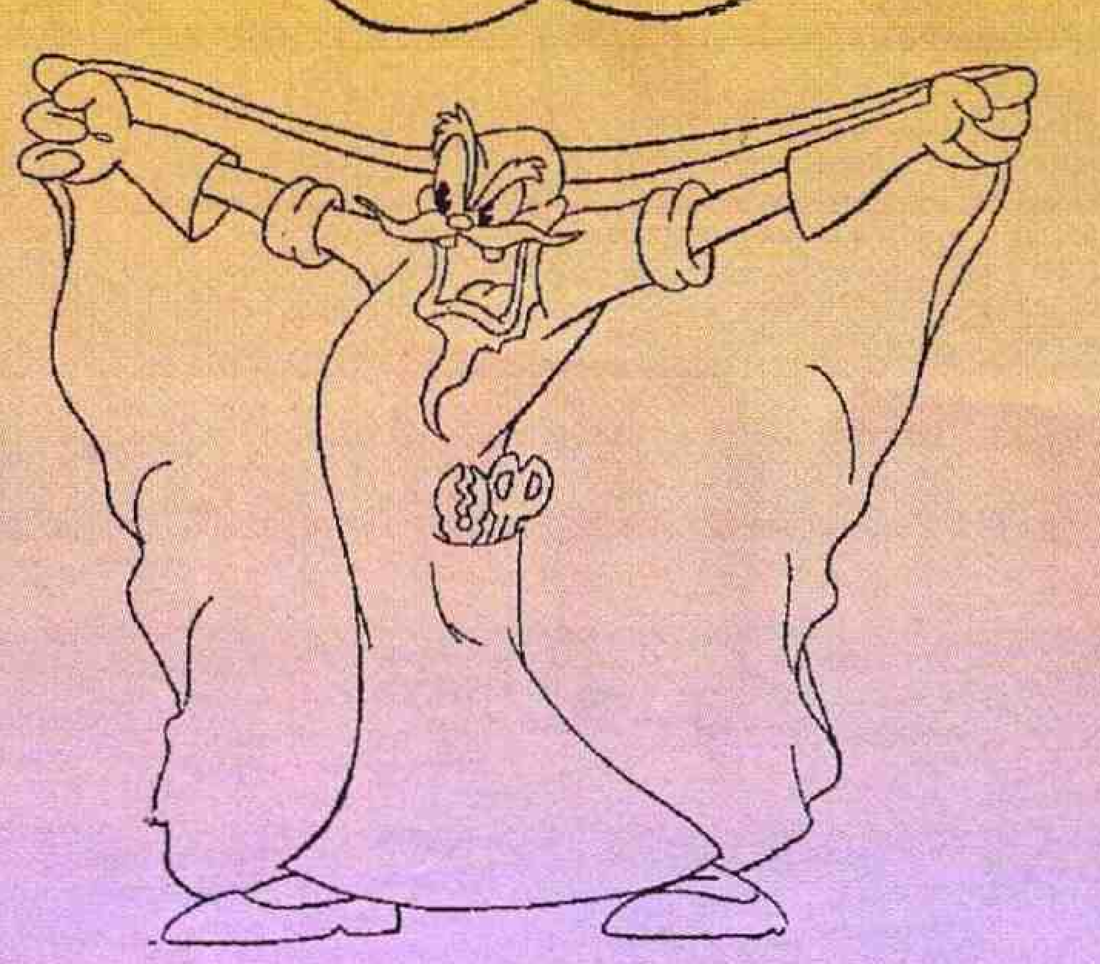
## DESIGN TOPOMANIACO

Come già detto, il design dei personaggi è stato affidato proprio agli studi Disney, che sono riusciti a rendere al meglio le caratteristiche e i principali movimenti di ognuno. In questo box potete confrontare l'evoluzione degli schizzi a matita con il prodotto finito, rielaborato mediante tutte le tecniche elencate in un altro box, quello dedicato alle specifiche tecniche di Topolino Mania. Da notare come lo spirito del disegno originale sia mantenuto inalterato, se non migliorato, dall'utilizzo delle "mostruose" macchine utilizzate. Carini, non è vero?







Inseguimento. Della prima abbiamo già parlato diffusamente, mentre la seconda è una particolare sezione di gioco con un 3D che gira a trecentosessanta gradi in stile Nebulus - il più bel platform di tutti i tempi apparso agli albori su Commodore 64. Infine c'è la sezione Inseguimento che utilizza un 3D in soggettiva molto simile a quello usato per un livello analogo di The Lion King (che tra l'altro trovate recensito proprio in queste pagine. Un grande mese per la Disney, eh?), dove il nostro Topolino deve sfuggire dalle corna di un infuriatissimo alce, evitando accuratamente tutti gli ostacoli naturali che gli si porranno davanti.

| MEGA CD | |
|---|---|
| GRAFICA<br>+ Ben colorata...<br>+ ... e animata | 95 |
| SONORO<br>+ Musiche splendide<br>+ Eccezionali effetti sonori | 96 |
| GIOCABILITÀ<br>+ divertente | 96 |
| LONGEVITÀ<br>+ Bello ampio | 94 |
| SONY | 97 |

# Chi non si adatta è spacciato.

*Dietro* il Vortice si nascondono sette mondi inospitali, popolati ciascuno da avversari diversi che con una serie strabiliante di mosse d'attacco approfitteranno di ogni tua debolezza. A te spetta il controllo della Flotta, composta di quattro elementi eccezionali: Walker, Sonic Jet, Landburner e Hard Shell. La tua sopravvivenza dipenderà dalle decisioni tattiche che prenderai, valutando le minacce potenziali e adattando il mezzo alle caratteristiche impervie dell'ambiente.

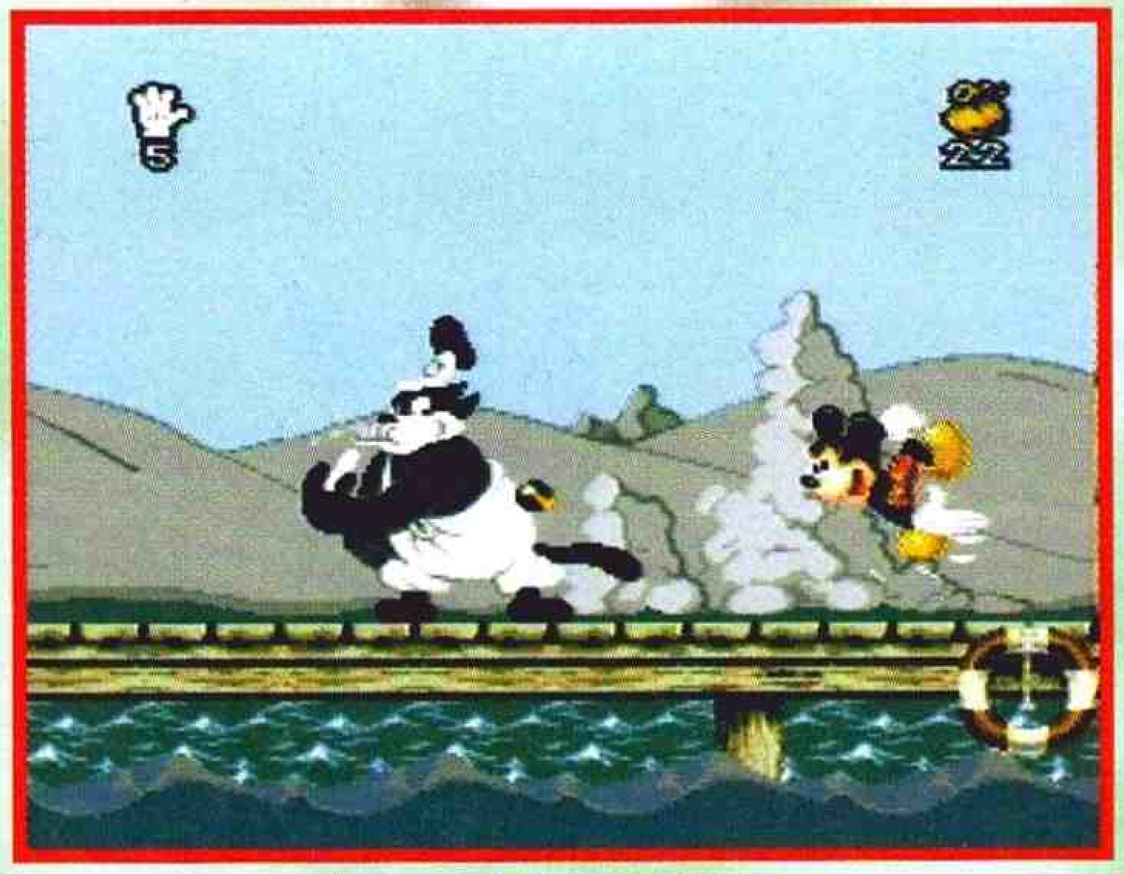
## Vortex ti attende

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PAL VERSION

SONY ELECTRONIC PUBLISHING

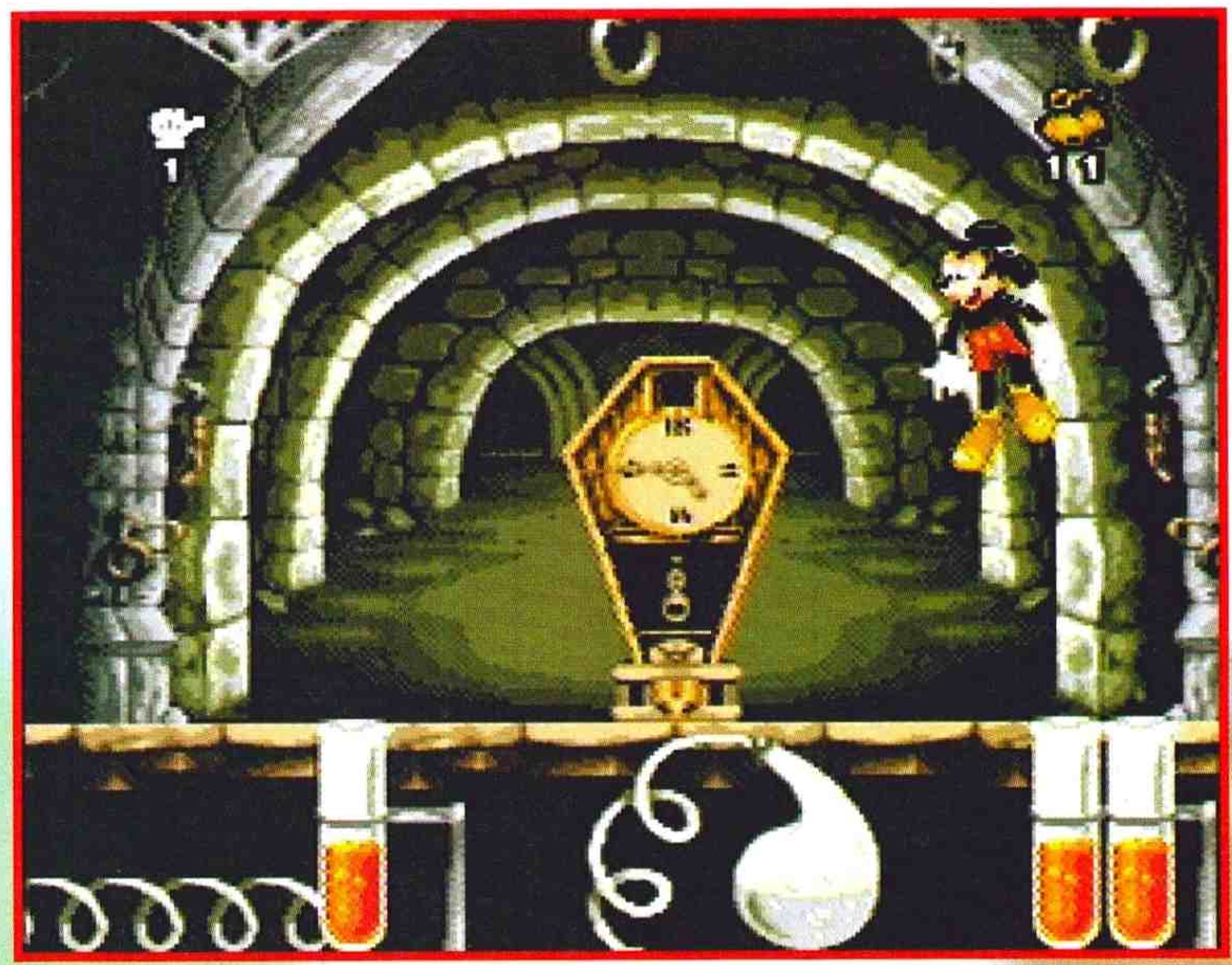
ELECTRO BRAIN

Vortex © 1994 Electro Brain Corp. © 1994 Argonaut Software Group B.V. Ideato e sviluppato da Argonaut Software Group B.V. Tutti i diritti riservati. Electro Brain Corp. ® e il logo Electro Brain sono marchi registrati Electro Brain Corp. Vortex™ è un marchio Electro Brain Corp. Sony Electronic Publishing è un marchio Sony Electronic Publishing Company. Super Nintendo è un marchio Nintendo Ltd.



Topolino Mania mi ha davvero entusiasmato! La grafica è curata in maniera superlativa (andatevi a leggere il box con le specifiche tecniche per rendervi conto della mole di lavoro che si nasconde dietro le animazioni e la creazione dei fondali...) e tutto il gioco è estremamente divertente, anche perché mi ricorda parecchio i vari Castle Of Illusion e World Of Illusion, dei quali ero uno sfegatato fan. Il sonor del Mega CD poi, è qualcosa di superlativo, mentre la grafica e le animazioni sono rimaste pressoché identiche, se escludiamo il miglior uso dei colori in alcuni livelli e il diverso editing dei comportamenti dei nemici e della dislocazione degli oggetti. Beh, ora vi consiglio di leggere i vari box e la pagella. Ancora tanti auguri, Mickey!

Andrea MAO Della Calce



## STORIA DI UNA STAR

Topolino, o Mickey Mouse, nasce agli albori del nostro secolo per mano di un giovane ma pieno di talento cartoonist di nome Walt Disney, che inconsciamente aveva dato il via al successo della dinastia antropomorfica più simpatica del mondo: la famigerata Banda Disney. Mai e poi mai il signor Disney si aspettava infatti di avere dato l'avvio a un fenomeno di proporzioni colossali che sembra resistere nel tempo in barba a crisi, guerre e cosucce del genere. Il successo delle strisce giornaliere che apparivano sui quotidiani riscosse un tale successo che, a una manciata di anni di distanza dalla sua nascita, il topo con i guanti e le scarpe gialle godette della sua prima trasposizione cinematografica in bianco e nero nel 1928, con il mitico Steamboat Willie, del quale abbiamo già parlato diffusamente. Seguirono in rapida successione anche dei cortometraggi, che segnarono in maniera sempre più evidente l'evoluzione grafica del topo: non più i soliti bermudini con gli enormi bottoni sul davanti e gli occhietti minuscoli; Topolino si avviava infatti lentamente verso un progetto di "replicazione" di un normale essere umano, sempre nei limiti della fiction fumettistica e cinematografica. In Topolino Mania è possibile ripercorrere le tappe fondamentali della cinematografia del ratto con le orecchie a sventola, passando da un livello all'altro attraverso la scenografia di grandi classici come The Mad Doctor (del 1933 mi sembra), The Prince and The Pauper (una revised edition della novella di Mark Twain, Il Principe e il Mendico), e tanti altri che non sto qui a elencarvi per non rovinarvi la sorpresa (e anche perché alcuni non li ho visti, dato che sono decisamente difficili da raggiungere...). That's all!

| MEGA DRIVE | |
|---|---|
| GRAFICA<br>+ Ben animata...<br>- ... ma forse un po' lenta | 93 |
| SONORO<br>+ Belle musiche<br>+ Buoni effetti sonori | 93 |
| GIOCABILITÀ<br>+ divertente | 96 |
| LONGEVITÀ<br>+ Lungo | 94 |
| SONY | 96 |

# COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedi' mattina

TELEFONO: 051 - 343.504 10 linee

SUPERNINTENDO EURO PAL

FAX 051-344.906 o 345.100

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| L. 149.000 | L. 75.000 | L. 59.000 | L. 129.000 | L. 79.000 | L. 75.000 |
| L. 149.000 | L. 119.000 | L. 129.000 | L. 69.000 | L. 75.000 | L. 139.000 |
| L. 72.000 | L. 129.000 | L. 95.000 | L. 79.000 | L. 123.000 | L. 55.000 |
| L. 65.000 | L. 119.000 | L. 79.000 | L. 139.000 | L. 125.000 | L. 139.000 |
| L. 89.000 | L. 66.000 | L. 135.000 | L. 79.000 | L. 89.000 | L. 119.000 |
| L. 75.000 | L. 119.000 | L.135.000 | L. 75.000 | L. 63.000 | L. 59.000 |
| L.149.000 | L. 79.000 | L. 149.000 | L. 119.000 | L. 139.000 | L. 72.000 |
| L. 62.000 | L. 125.000 | L. 89.000 | L. 139.000 | L .129.000 | L. 135.000 |

NON PERDERE IL NUMERO DI DICEMBRE. COMPUTER ONE TI HA RISERVATO UNA

FANTASTICA SORPRESA.....

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.

COMPUTER ONE®
VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedì mattina
TELEFONO: 051 - 343.504 10 linee
MEGADRIVE OFFERTE SPECIALI
FAX 051-344.906 o 345.100
L.119.000
L.89.000
L.44.000
L. 39.000
L. 66.000
L.49.000
L. 44.000
L. 55.000
L. 79.000
L. 57.000
L. 79.000
L.169.000
L. 67.000
L. 89.000
L. 49.000
L.119.000
L.109.000
L. 59.000
NUOVI ARRIVI OTTOBRE - NOVEMBRE 1994
SEGA MEGADRIVE
CAPITAN HAVOC 87.000
MAN OVERBOARD 87.000
MICRO MACHINES 2 109.000
INDY CAR RACING 99.000
WOLVERINE 99.000
RISE OF THE ROBOTS 129.000
WWF RAW 119.000
ITCHY & SCRATCHY 99.000
BUBSY 2 109.000
MICKEYMANIA 129.000
SONIC & KNUCKLES 129.000
SPARKSTER (Rocket Knight Adventures 2) 109.000
ZERO TOLLERANCE 119.000
ROCK'N ROLL RACING 79.000
CLAYFIGHTER 89.000
BOOGERMAN (24 MEGABIT!!) 99.000
KICK OFF 3 EUROPEAN CHALL. 99.000
SEGA GAMEGEAR
DROPZONE 65.000
EXCELLENT DIZZY COLL.(2 giochi) 65.000
MAN OVERBOARD 65.000
PETE SAMPRAS TENNIS 69.000
WWF RAW (Roayl Rumble 2) 79.000
L. 65.000
L. 72.000
L. 39.000
L. 79.000
L. 59.000
L. 55.000
L. 63.000
L. 46.000
L. 79.000
L. 72.000
L. 79.000
L. 87.000
L. 59.000
L. 55.000
L. 55.000
L. 84.000
L. 86.000
L. 84.000
L. 66.000
L. 56.000
L. 59.000
L. 42.000
ECCEZIONALE OFFERTA
MEGADRIVE 2 + 2 JOYPAD
MEGADRIVE 2 + 2 JOYPAD + SONIC 3
GAMEGEAR+TENNIS
TELEFONA SUBITO ALLO 051 - 343.504 E RICHIEDI IL FAVOLOSO CATALOGO A COLORI
Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.

**84**

| | |
|---|---|
| GIOCATORI | 1/4 |
| LIVELLI | - |
| LIVELLI DI DIFFICOLTA' | 1 |

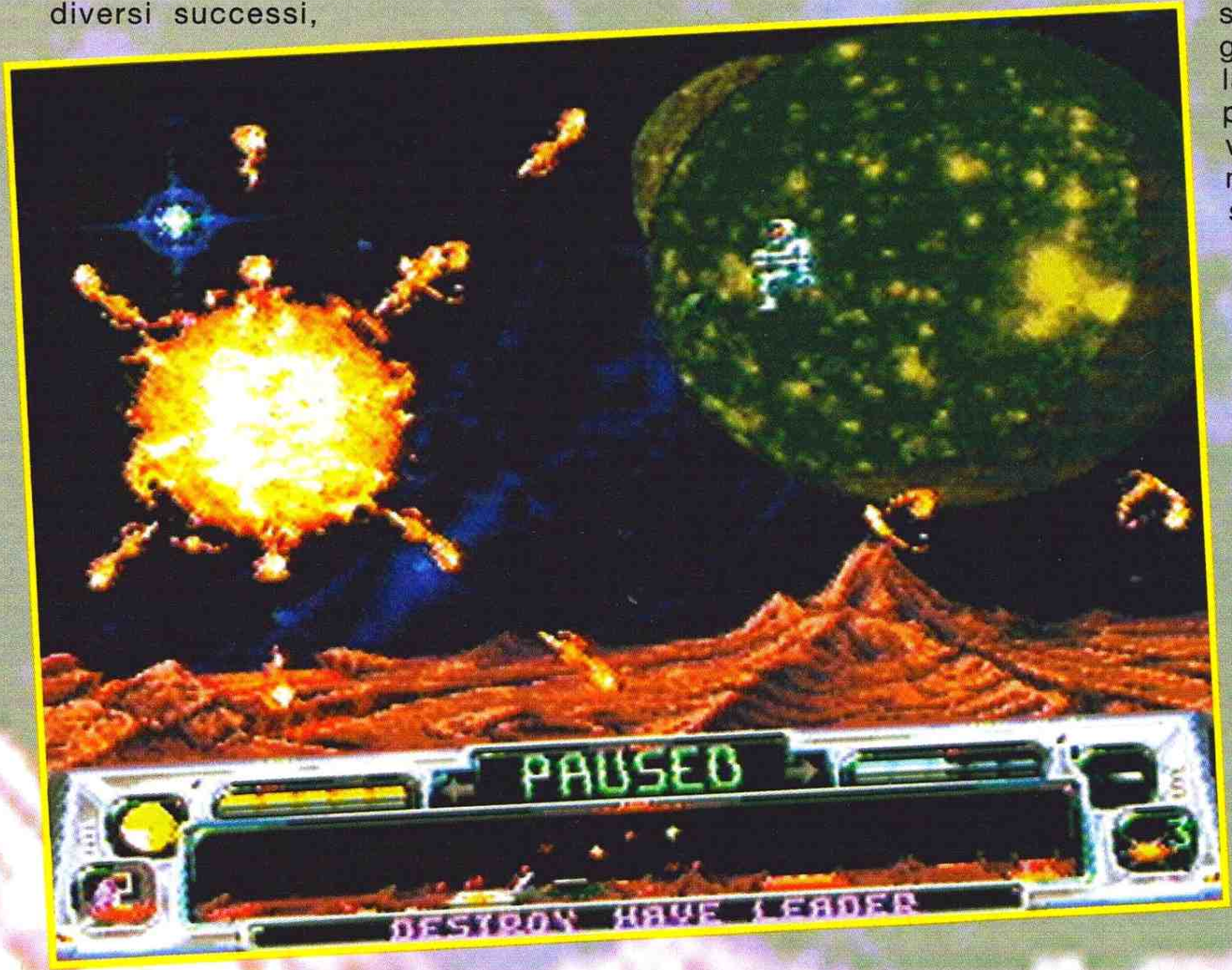
**Un gioco dalle vetuste origini ispirato a un ancora più vetusto shoot 'em up realizzato da un vetusto programmatore dai numerosi successi. Perché lo faranno recensire proprio a me?**

Nota storica uno: Mc Lean potrebbe sembrare il nome di un dentifricio, ma Archer Mc Lean sarà noto a più di qualcuno come un programmatore di diversi successi, quel Dropzone di cui andremo immantinente a parlare e altri giochi come l'onnipresente, angosciante quanto successful Pool (ma si sa, gli inglesi sono fissati col biliardo), ma soprattutto dello stramitico International Karate + (un applauso).

Nota storica due: anche Defender potrebbe sembrare il nome di un dentifricio, ma sarà noto a più di qualcuno (spero a quasi tutti) come un mitico coin op della Williams, uno dei padri fondatori del genere shoot 'em up.

Dropzone, pur essendo di gran lunga successivo al mitico papà Defender (veleggiamo intorno al 1985 giusto per darvi un'idea) ne riprende non poco il concetto, e questo redivivo Super Dropzone ne è una riedizione riveduta e corretta.

Ma di cosa si tratta in definitiva? Di uno shoot 'em up dalla semplicità disarmante: siete nella tuta di un astronauta sulla superficie di un pianeta, e siete dotati di jetpack (occhio quindi al controllo in altezza che è risente solo lievemente della gravità, potete darvi la spinta in alto ma potete solo cadere verso il basso) e armati di laser. Dovete scorrazzare sulla superficie del pianeta recuperando da terra dei triboli (questo almeno è quello che sembrano, se non sapete cosa siano amen, guardatevi le foto) per arrivare poi a depositarli tutti alla vostra base.




Lo spazio è ampiamente popolato da pomodori verdi fritti abbastanza indifferenti (traduzione: per l'area di gioco si trovano molti alieni di colore verde e dalla forma simile a quella di pomodori, che si

muovono in linea retta e non troppo aggressivi, fatta eccezione per qualche raro colpo sparato al vostro indirizzo), con qualche rara eccezione di pomodori maturi (rossi) parecchio più aggressivi. Ma i gadget non finiscono qui, ce ne sono in quantità che aumentano col passare dei livelli: alieni che, colpiti, esplodono in piccoli missili a ricerca automatica, alieni che depositano sulla superficie insidiosi ragni, alieni molto veloci e cattivi che cominciano a comparire col prolungarsi della partita. Da segnalare anche la possibilità di attivare scudi di invulnerabilità per un periodo limitato di tempo (anche questo un classico), l'indispensabile radar per tenere sott'occhio tutta la superficie del pianeta anche al di fuori dello schermo e la presenza dei grossissimi mostri di fine livello (questo un po' meno classico). A me, sinceramente, il gioco non è dispiaciuto: nella sua ripetitività vecchio stile ha qualcosa che riesce a catturarti fino a un certo punto. Ma mi rendo conto della soggettività del mio giudizio da dinosauro che tempererò con alcune valutazioni un po' più oggettive. Graficamente è abbastanza povero, a parte i fondali e lo schema di gioco, il concetto di gioco è troppo vecchio e ripetitivo rispetto agli ultimi shoot 'em up e anche se ha un minimo di fascino non penso possa soddisfare i giocatori più esigenti. Se vi va di fare una partitina a Defender Super Dropzone è comunque fatto bene.

Stefano "Tootbrush" Giorgi

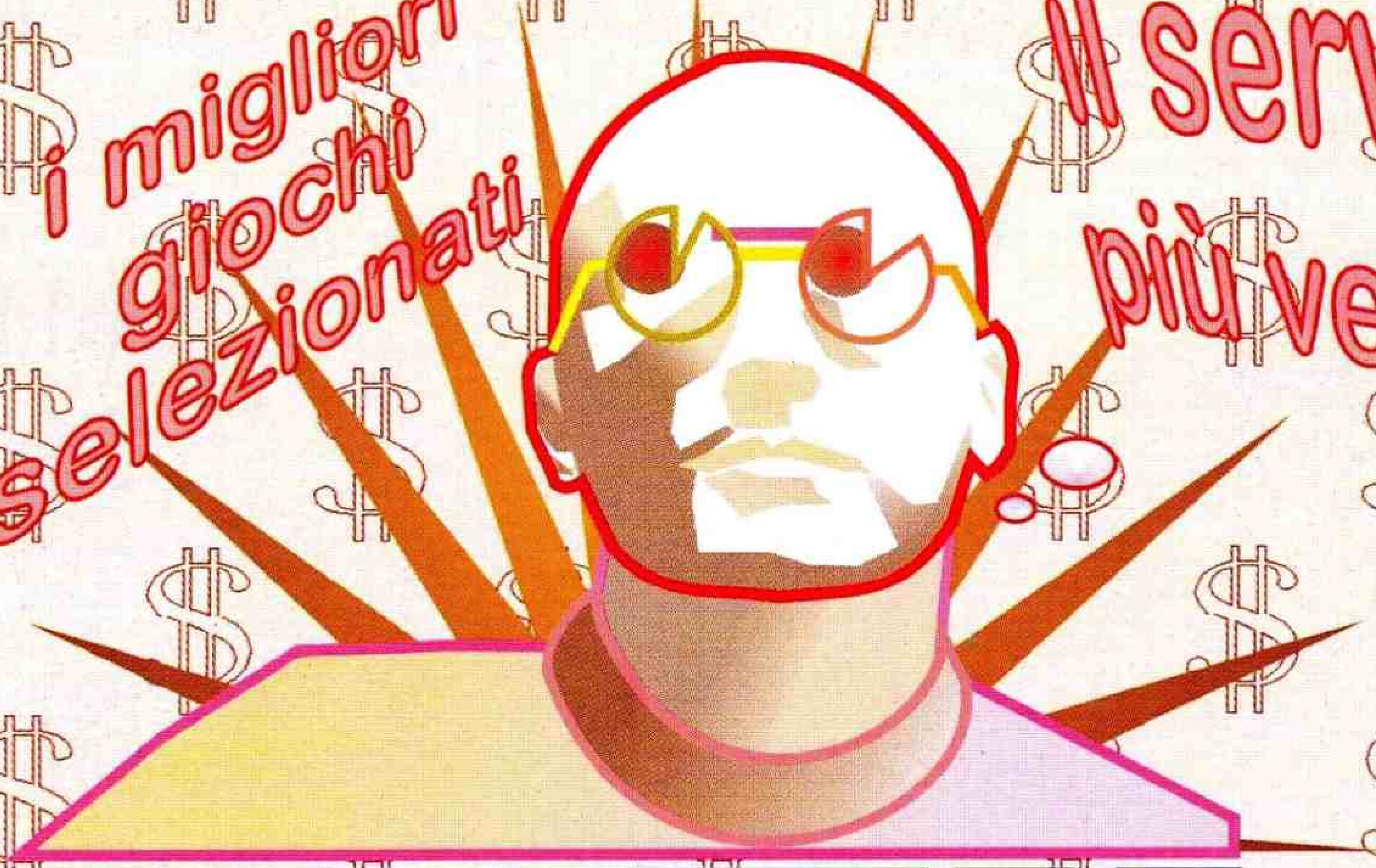
| SNES | |
|---|---|
| GRAFICA<br>+Bellini ma ripetitivi i fondali<br>-Gli scarni sprite vecchio stile | 70 |
| SONORO<br>+nella media | 70 |
| GIOCABILITA'<br>+La sua ripetitività ha un certo fascino ipnotico...<br>+Discreta realizzazione tecnica | 85 |
| LONGEVITA'<br>+ accattivante<br>- ma per quanto? | 82 |
| PSYGNOSIS/SONY | 84 |

Vendita per corrispondenza a norma di legge - Garanzia 12 mesi - I prezzi possono subire variazioni - tutti i nomi ed i logos appartengono ai legittimi propietari - Tutti i prezzi sono IVA compresa.

Grafica: Paolo Olivotti - Finale Ligure

i migliori giochi selezionati

il servizio più veloce



Via Portio, 44
17020 Bardino V. (SV)

di Borgo Diego

# VIRTUAL GAMES

# CONTROLLATE!

Sono in arrivo SEGA 32 X e SATURN!

# al prezzo PIU' BASSO d'Italia!

## Mega Drive 2 + 2 Pad + £. 205.000

| | | | |
|---|---|---|---|
| Batman Return | 49.000 | Pitfall | Tel.!!! |
| Battletech | 119.000 | Power Ranger | 115.000 |
| Brutal | 129.000 | Prince of Persia | 85.000 |
| Contra 3 | 119.000 | Pulseman | 109.000 |
| Double Dragon 5 | 119.000 | Robocop VS Terminator | 65.000 |
| Dune II | 115.000 | Simpson Virt. Bart | 109.000 |
| Dynamite Headdy | 109.000 | Sonic & Knuckle | 119.000 |
| ECCO the dolphin 2 | 115.000 | Sonic 3 | 95.000 |
| Ertworm Jim | 139.000 | Sparkaster | 99.000 |
| Gunstar Heroes | 49.000 | Street of Rage 3 | 85.000 |
| Jungle Book | 114.000 | Subterrania | 99.000 |
| Landstalker | 59.000 | Super Street Fighter 2 | 125.000 |
| Lethal Enforce 2 | 119.000 | Urban Strike | 112.000 |
| Mortal Kombat 2 | 112.000 | Virtual Racing | 129.000 |
| Operation Europe | 125.000 | Young Indiana Jones | 79.000 |

Molti altri titoli disponibili in offerta!!

## Super Nintendo + Pad + Scart £. 205.000

| | | | |
|---|---|---|---|
| Art of Fighting | 59.000 | Mortal Kombat 2 | 129.000 |
| Batman "Animat. series" | 149.000 | Operation Europe | 135.000 |
| Batman Return | 69.000 | Pac Man 2 | 119.000 |
| Black Thorne | 119.000 | Power Ranger | 139.000 |
| Bonkers | 129.000 | Prince of Persia | 69.000 |
| Breath of Fire | 129.000 | Samuraj Shodown | Tel. !! |
| Double Dragon 5 | 119.000 | Soccer Shootout | 129.000 |
| Dragon Ball Z 3 | 159.000 | Sparkster | 119.000 |
| Ertworm Jim | 139.000 | Super Mario "All Stars" | 79.000 |
| Fatal Fury Special | 159.000 | Super Mario Kart | 69.000 |
| Fighter History | 92.000 | Super Metroid | 119.000 |
| Final Fantasy 3 | 139.000 | Super Street Fighter 2 | 125.000 |
| Jungle Book | 125.000 | Vortex (FX Chip) | 139.000 |
| Legend of Myst. Ninja | 59.000 | Wild Guns | 159.000 |
| Mario's Fun Letter | 115.000 | Wild Trax | 159.000 |
| Maximum Carnage | 127.000 | World of heroes 2 | 149.000 |

Dragon Bruce Lee £. 129.000

## 3DO + Converter + Gioco a scelta £. 999.000

| | |
|---|---|
| Alone in the Dark | 99.000 |
| Demolition Man | 119.000 |
| Fifa Soccer | Tel.!!! |
| Gridder | 105.000 |
| Mad dog Mccree 2 | 109.000 |
| Mega Race | 99.000 |
| Road Rash | 129.000 |
| Samuraj Shodown | Tel.!!! |
| Schock Wave | 119.000 |
| Super Str. F.ter 2 Turbo | Tel.!!! |
| Way of the Warrior | 105.000 |

Game Boy Jaguar

## Giochi per Mega CD:

| | |
|---|---|
| Ah 3 Thunder Strike | 79.000 |
| Batman Return | 79.000 |
| Fifa Soccer | 99.000 |
| Mortal Kombat | 99.000 |
| Rise of the Dragon | 69.000 |
| Sherlock Holmes | 79.000 |

## Game Gear + gioco £. 179.000

| | |
|---|---|
| Aladdin | 59.000 |
| Desert Strike | 55.000 |
| Yu-Yu Hakusho II | 99.000 |
| Mortal Kombat 2 | 75.000 |
| NBA Jam | 55.000 |
| Robocop VS Term. | 55.000 |
| Sonic II | 79.000 |
| Sonic Drft | 79.000 |
| Street Fighter 2 | 49.000 |
| T2 Judgment day | 49.000 |
| World Cup USA 94 | 59.000 |

**Per ordinare :**
Tel. 019 / 639225
Fax 019 / 639223

**COSTO DELLA SPEDIZIONE**

£. 5.000 = pacco postale normale
£. 10.000 = pacco postale urgente

# MORGANA

Via Dalmazia, 424 - Pistoia
Tel. (0573) 90.32.77 (3 linee r.a.)
Fax (0573) 90.39.55

**PER I TUOI ORDINI**
**TEL. (0573) 90.32.77 (3 linee r.a.)**

| | | |
|---|---|---|
| Megadrive 2 Pal + Game | L. | 259.000 |
| Megadrive 2 NTSC | L. | 199.000 |
| Mega Key | L. | 39.000 |
| Joy Pad 6 Button | L. | 39.000 |

**NOVITÀ MEGADRIVE**

| | | |
|---|---|---|
| Balls | L. | 109.000 |
| Batman e Robin | | Telefona |
| Battletech | L. | 119.000 |
| Bubsy 2 | L. | 109.000 |
| Contra Hard Corps | L. | 119.000 |
| Dragon | L. | 119.000 |
| Flintstones the Movie | L. | 119.000 |
| Jurassic Park 2 | | Telefona |
| Lemmings 2 | L. | 119.000 |
| Lethal Enforcers 2 | L. | 119.000 |
| Maximum Carnage | L. | 129.000 |
| Mega Man | | Telefona |
| Mighty Max | L. | 99.000 |
| NHL Hockey 95 | L. | 109.000 |
| Pacman 2 | L. | 109.000 |
| Pitfall | | Telefona |
| Power Rangers | L. | 109.000 |
| Rise of the Robots | | Telefona |
| Second Samurai | L. | 99.000 |
| Shaq Fu | L. | 129.000 |
| Sonic e Knukles | L. | 129.000 |
| Sparkster | L. | 89.000 |
| Taz in Escape F. Mars | L. | 109.000 |
| Tiny Toons Adv. | L. | 119.000 |
| Topolino Mania | | Telefona |
| Troy Aikman | L. | 109.000 |
| Urban Strike | L. | 119.000 |
| Zero Tolerance | L. | 109.000 |

**DISPONIBILI MEGA 32 + GAMES**

**I RICHIESTISSIMI**

| | | |
|---|---|---|
| Aladdin | L. | 99.000 |
| E/A Tennis | L. | 109.000 |
| Eternal Champion | | Offerta |
| Fatal Fury 2 | L. | 139.000 |
| Fifa Int. Soccer | L. | 89.000 |
| Jungle Book | L. | 119.000 |
| Micro Machines | L. | 89.000 |
| Mortal Kombat 2 | | Telefona |
| NBA Jam | L. | 89.000 |
| NHL Hockey 94 | L. | 109.000 |
| Pete Sampras Tennis | L. | 99.000 |
| Robocop VS Terminator | L. | 89.000 |
| Sensible Soccer Int. Ed. | L. | 119.000 |
| Sonic 3 | L. | 79.000 |
| Street of Rage 3 | L. | 79.000 |
| Sub Terrania | L. | 119.000 |
| Super Street Fighter 2 | | Telefona |
| Virtua Racing | L. | 99.000 |

**LE OFFERTISSIME**

| | | |
|---|---|---|
| Another World | L. | 59.000 |
| Batman Returns | L. | 49.000 |
| James Pond 3 | L. | 59.000 |
| Mortal Kombat | L. | 69.000 |
| NBA Basketball | L. | 59.000 |
| Puggsy | L. | 39.000 |
| Tale Spin | L. | 59.000 |
| Zool | L. | 59.000 |

**SPECIAL GAME GEAR**

| | | |
|---|---|---|
| Game Gear + Game | L. | 199.000 |
| Aladdin | L. | 79.000 |
| Alien 3 | L. | 49.000 |
| Cool Spot | L. | 75.000 |
| Global Gladiator | L. | 49.000 |
| Jungle Book | L. | 79.000 |
| Land of Illusion | L. | 79.000 |
| Mickey Ultimate Challenge | L. | 79.000 |
| Mortal Kombat | L. | 69.000 |
| Mortal Kombat 2 | L. | 79.000 |
| NBA Jam | L. | 69.000 |
| Sensible Soccer | L. | 79.000 |
| Star Wars | L. | 65.000 |
| Sonic Chaos | L. | 59.000 |
| Sonic Triple Trouble | L. | 85.000 |
| Taz in Escape from Mars | L. | 79.000 |
| X. Men 2 | L. | 85.000 |
| World Cup USA 94 | L. | 79.000 |

| | | |
|---|---|---|
| Mega CD 2 ITA | L. | Telefona |
| Mega CD 2 NTSC | L. | 399.000 |
| After Burner 3 | L. | 65.000 |
| Batman the Returns | L. | 109.000 |
| Beast 2 | L. | 79.000 |
| Brutal | L. | 99.000 |
| Championship Soccer 94 | L. | 99.000 |
| ESPN Baseball | L. | 99.000 |
| Flashback | L. | 109.000 |
| Frankenstein | L. | 99.000 |
| Graund Zero Texas | L. | 119.000 |
| Lethal Enforce 2 | L. | 119.000 |
| Mickey Mania | L. | 129.000 |
| Microcosm | L. | 69.000 |
| Out of this World 2 | L. | 109.000 |
| Puggsy | L. | 79.000 |
| Prize Fighter | L. | 79.000 |
| Rise of the Robot | | Telefona |
| Sherlock Holmes | L. | 59.000 |
| Sonic CD | L. | 69.000 |
| Silpheed | L. | 115.000 |
| Soul Star | L. | 89.000 |
| Trivial Porsuit | L. | 129.000 |
| Wolf Child | L. | 59.000 |

**DISPONIBILI FLINSTONES MOVIE MEGAMAN TOPOLINO MANIA**

**OFFERTA SPEDIZIONI**
**L. 5.000 per posta**
**L. 10.000 per corriere**

PREVIEW

MD

**Cosa succede in Inghilterra alle cinque in punto? Semplice, si prende il tè con i biscottini. Invece cosa succede in Italia intorno alle cinque? Si mangiano panini al salame e cipolla...**

Eh sì, noi redattori non siamo certo dei Lord Inglesi, per noi il galateo e il bon-ton sono parole dal significato oscuro e infatti dovreste vederci al pomeriggio, quando la fame si fa prepotentemente sentire (del resto a stomaco vuoto si lavora male) e il desiderio di un bel paninozzo di quelli devastanti diventa un'esigenza!
Ecco quindi che gli intrepidi "giornalisti" si ingozzano di panini farciti ai peperoni, alle salamelle, alla cipolla e alla mozzarella, il tutto innaffiato con qualche bevanda gasata a preferenza (birra, Coca, Sprite, etc.).
Inutile sottolineare le conseguenze di una simile alimentazione, infatti a parte il colesterolo a mille (diciamo a diecimila) che tutto sommato è il meno, ci sono una serie di gas interni che in un modo o nell'altro tentano di liberarsi alla facciazza del buon gusto.

Ecco quindi piovere una caterva di rutti da far rabbrividire anche un camionista che nel tempo libero fa lo scaricatore di porto, con conseguente deformazione dei muri redazionali...
Arrivati a questo punto vi starete domandando cosa c'entra tutto questo con il gioco in questione. Non ci crederete mai, ma il protagonista di questa opera d'arte fatta videogioco (evvai di esagerazione) è l'apoteosi delle cattive maniere, un esempio di maleducazione e non rispetto degli altri allo stato dell'arte, insomma un Raffaele!
Tanto per dirvene una, l'uomo caccola (almeno, penso che questo sia il significato di Boogerman) usa come armi speciali tutto ciò che il suo corpo gli mette a disposizione (e ciò mi ricorda non poco la famosa canzone "Silos", dei grandissimi Elio e Le Storie Tese) e quando dico tutto intendo proprio dire tutto! Beh, quasi tutto... anche per l'indecenza c'è un limite!
Ma vediamo di entrare nella mentalità di questo eroe dalle mille sorprese: anzitutto Boogerman è un VERO, AUTENTICO supereroe, al pari di Superman, Batman, Spiderman e compagnia bella, certo ha un modo tutto suo di combattere i nemici, ma comunque le sue armi sono efficienti quanto le varie "viste caloriche" e "tele di ragno".
Il suo armamentario comprende robaccia tipo caccole fresche, rutti e "flatulenze" dal potere devastante. Ma non è finita qui, infatti è possibile sfruttare "l'effetto beam" per scaricare a pieno potere un gigantesco rutto o a scelta, un giga peto devastante!
Inoltre raccogliendo il peperoncino potrete uccidere i nemici tramite un alito stile lanciafiamme e sempre con il solito beam potrete scagliare una bella palla di fuoco, meglio di quanto faccia Ryu in Super Street Fighter II (anche se

l'effetto è decisamente più disgustoso).
Ma non è finita qui (credevate, eh?), infatti sparsi per il livello troverete dei mantelli parecchio singolari, i quali una volta raccolti vi permetteranno di volare, non in maniera umana (bella questa, volare in maniera umana!) come tutti i bravi supereroi, ma sfruttando il vostro "retro-reattore" di cui Madre Natura vi ha fornito fin dalla nascita.

Questo gioco è rivolto a gente con lo stomaco forte (come noi del resto) e i tantissimi dettagli disgustosi si sprecano, spesso vi infilerete nei gabinetti per entrare in qualche livello segreto e addirittura entrerete in nasi giganti per attraversare alcuni muri!

A dire il vero i nemici sono molto più fini ed educati di Boogerman, tant'è che viene da chiedersi se il vero nemico (dell'igiene) sia proprio il protagonista; inoltre provate un po' a lasciarlo fermo e subito lo vedrete all'opera con le "pulizie di Pasqua", che si concluderanno con la degustazione della caccola oppure con lo spalmamento della stessa sul vestitino (dovreste vedere la scenetta, qualcosa da Oscar!).
Insomma siamo di fronte a qualcosa di veramente innovativo sotto il profilo dell'originalità, l'unica cosa che rimane da appurare è la giocabilità che purtroppo non mi è sembrata eccezionale, complice soprattutto una difficoltà un po' troppo alta, ma aspettate il prossimo mese per avere il voto finale.

Mirko "TMB" Marangon

# VIDEOLAND

**VIA PECCHIO, 2 (MI) - ☎ 02/ 29402806**

**PRIMA DI ACQUISTARE SENTI IL NOSTRO PREZZO!**

## MEGADRIVE

**MEGADRIVE + 2 PAD + GIOCO**
**L. 279.000**

Pirates Of Dark Water
Might And Magic III
Jim Power 3D
**FATAL FURY 2**
King Of The Monsters 2
R. Giggs Champ Soccer
Utopia
P. Sampras Tennis
World Cup Usa 94
Dune II
**SUPER STREET FIGHTER 2**
Romance Of3 Kingdoms III
Shanghai
Sylveter & Tweety
The Joung Indiana Jones
Mario Andretti Racing
Time Killers
Time Trax
Tom & Jerry Frantic Antics
Total Carnage
Virtua Racing
The Incredible Hulk
Ragnacenty
Another World 2
Art of Fighting
EA Sport Tennis
Kick Off 3
**STREET OF RAGE 3**
Star Trek
Urban Strike
**MORTAL KOMBAT 2**
Speed Racer

## MEGA SEGA CD

**MEGA CD + 7 GIOCHI**
**L. 599.000**

**MEGA CD + 1 GIOCO**
**L. 499.000**

Alien Out Of World
Mega Race
Champ Soccer
Back Road Racer
Dune
World Cup Usa 94
Links
Trivial Pursuit
World Championship Rally
Out of This World 2
Fifa International Soccer
Star Wars Rebel Assault
Tom Cat Alley
Rise Of The Dragon
Revenge Of Ninja
Wing Commander
Sensible Soccer
**MORTAL KOMBAT 99.000**
Vay
Lunar
Heimdall

## SUPER NINTENDO

**SUPER NES + STREET FIGHTER II TURBO**
**L. 309.000**

**SUPER NES + FIFA SOCCER**
**L. 309.000**

**SUPER NES + STARWING**
**L. 279.000**

Brain Lord
Kikikai Kai 2
Breath of Fire
Yuyu Hakusho
Super formation Soccer 94
Contra Hard Corps
Dragon
Generation 2
Impossible Mission
Kick Off 3
Lords of the Ring
Mickey Mouse the Great Circus
P.G.A. Tour Golf
Soccer Shootout
Spike Mc Fang
Super Turrican 2
Tiny Toons 2
Val D'Isere Championship
**FATAL FURY SPECIAL**
Wild Trax
**WORLD HEROES 2**
Fighter History
Double Dragon V
Illusion Of Gia
Desert Fighter
Death of Return of Superman
**MORTAL KOMBAT 2**
Speed Racer
Yogi
Goal II
Metroid
Star Trek: Next Generation
Stunt Race FX
Turn N' Burn: No Fly Zone
Undercover cop
Wolfnstein
Champ World Class Soccer
Ultimate Fighter
King Of The Monster 2
F1 Roc 2
**SUPER STREET FIGHTER 2**
Strikers 94
Space Ace
R. Giggs Champ Soccer
World Cup Usa 94
Fifa International Soccer
Slam Master

## GAME GEAR

Alddin
Donald Duck 2
G.P. Riders
Incredible Hulk
Jungle Book
Micro Machines
Mortal Kombat 2
NBA Jam
Pac Attack
Road Rush
F1
Winter Olimpics
World Cup USA 94
Sensible Soccer

## NEO GEO

**NEO GEO + 4 GIOCHI**
**L.650.000**

**In uscita Neo Geo CD e Megadrive 32X**

**NOLEGGIO/VENDITA**

SUPERNES/FAMICOM
MEGA DRIVE
GAME GEAR
NEO GEO
MEGA CD

**VENDITA PER CORRISPONDENZA CON CONSEGNA IN 24 ORE**

**1° ED UNICI NEL NOLEGGIO VIDEOGIOCHI**
**1° AD AVERE PIU' DI 2000 TITOLI NOLEGGIABILI**

**Buono Sconto L. 10.000 per ogni acquisto**

**PAGAMENTO CON CARTE DI CREDITO: VISA - AMERICAN EXPRESS - CARTA SI' - DINERS - PAGAMENTI RATEIZZATI PERSONALIZZATI**

VIDEOLAND Via Pecchio, 2 (Mi) - ☎ 02/29402806 - Fax 02/ 29525146 - M.M. Loreto

PREVIEW

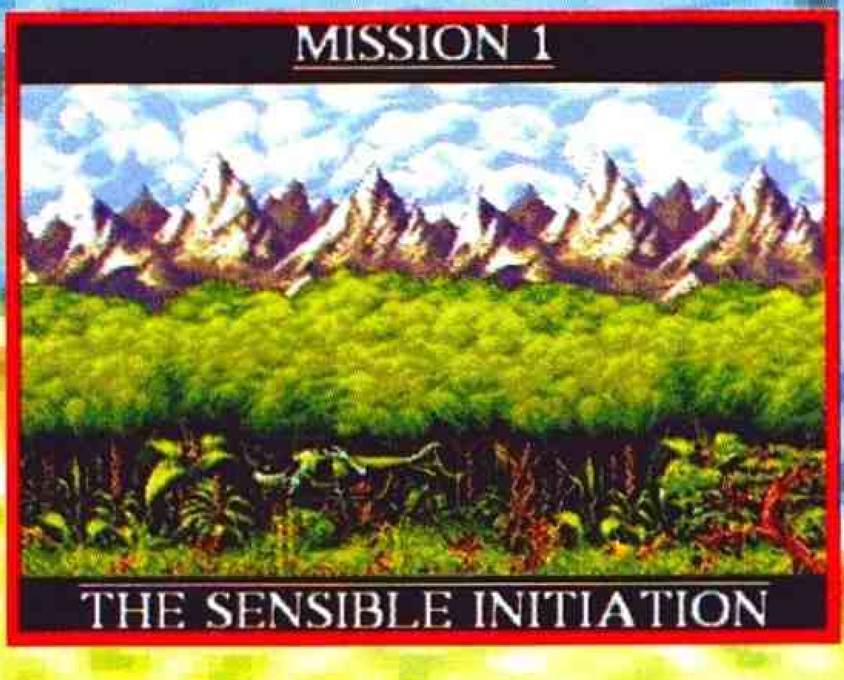
SNES

# CANNON FODDER

> "War's never been so much fun! War's never been so much fun! Go to your brother kill him with a gun, make him lie in his uniform, dying in the sun! WAR!"

Per iniziare la preview di Cannon Fodder, non si poteva certo tralasciare la ormai mitica canzone, cantata dal grandissimo Jon Hare in persona, che per chi non lo sapesse è il musicista dei Sensible Software. Divenuto nel giro di pochi mesi un vero e proprio gioco di culto per gli utenti Amiga e PC, Cannon Fodder è pronto per essere lanciato sul mercato delle console, e più precisamente per Megadrive e Super Nintendo. Come avrete sicuramente già arguito dalle foto e dal titolo, per non tralasciare il cappello, ci troviamo di fronte a una simulazione di guerra, ma non una di quelle solite sulla falsariga dei titoli SSI, con centinaia di omini rappresentati da semplici esagoni o cose del genere, bensì di fronte al gioco di strategia/arcade più divertente e unico nel suo genere. Ma facciamo un po' di background story. Siamo in un periodo temporale non meglio identificato e una serie di guerre imperversano per tutto il pianeta. In un altrettanto non meglio identificato Paese, delle truppe di volontari si stanno preparando per affrontare i pericoli e i nemici che la fanno da padrone da un polo all'altro del pianeta, e ogni missione ha un obiettivo primario da portare a termine, con un numero esiguo di uomini pronti a essere rimpiazzati, in caso di prematuro decesso, da altri militari volontari. Le missioni sono, in totale, circa 24, ognuna delle quali suddivisa in un tot di fasi (fino a un massimo di sei), il cui svantaggio è quello di non poter salvare fino al completamento dell'intera missione. Se viene conclusa felicemente altri volontari si uniranno al vostro esercito, dandovi così maggiori probabilità di successo. Le truppe vengono controllate mediante una intuitivissima interfaccia che vi permette, attraverso il movimento del pad, di scegliere il comportamento del vostro plotone, facendovi decidere liberamente se sparare oppure muoversi in una qualsiasi direzione, grazie a un simpatico mirino e una freccia. All'inizio tutti i soldati partono con il grado di Private, ma possono incrementare il loro status, sopravvivendo in qualche modo alle varie missioni, fino a diventare dei cecchini infallibili. Per aiutarsi nel completamento delle varie missioni, i soldati possono recuperare lungo il percorso delle armi veramente utili per distruggere gli edifici (bazooka, bombe a mano...), o addirittura mezzi speciali a tema con il paesaggio (se state svolgendo una missione all'Antartide, sarà molto più facile trovare un gatto delle nevi piuttosto che un carro armato...). Inoltre per aiutarvi a districarvi in mezzo a giungle labirintiche o sterminate distese di sabbia è possibile usufruire in qualsiasi momento di una mappa che illustra tutto il territorio sul quale deve essere portata a termine la missione. Cannon Fodder sembra essere solamente uno shoot 'em up di quelli frenetici, anche se a dire il vero a volte lo è, ma non è da trascurare l'elemento strategico, che il più delle volte sarà quello che, se usato correttamente, vi riuscirà a togliere dai guai. Generalmente infatti, le truppe si muovono in gruppo, ma a scelta il giocatore può decidere se fare distaccare uno o più elementi da mandare in avanscoperta e lasciarne un tot in copertura, in modo tale da creare delle vere e proprie azioni evasive.
La difficoltà è molto ben calibrata e di sicuro Cannon Fodder non sarà uno di quei giochi che finirete tanto presto, a causa della lunghezza e della vastità di alcuni livelli a dir poco impressionante e oltretutto la componente strategica di questo gioco, si fonde con successo con la componente demenziale (tanto per dirne una, nel menu di arruolamento, il famigerato Boot Hill dove le vostre vittime vengono commemorate con delle lapidarie tombe di un marmo "così bianco che più bianco non si può", la status della vostra partita è rappresentato dal numero delle vittime fatte dal vostro plotone, Home, mentre i vostri caduti per mano del nemico saranno associati a una simpatica scrittina "Away", proprio come in una partita di calcio). Che altro dire? Beh, prima di tutto che Cannon Fodder (che per la cronaca significa "carne da cannone". Un bel titolino simpatico, eh?), sarà recensito, in concomitanza con l'uscita del prodotto nei negozi, sul prossimo numero. Secondo, è che "la guerra non è mai stata così divertente!". E anche questa volta i Sensible Software hanno avuto ragione...

Andrea "MAO" Della Calce



# COMPUTER ONE ®

## AFFILIATI

| | |
|---|---|
| AGRIGENTO (SCIACCA)<br>**D.G. COMP**<br>Via F.MAGLIENTI, 9 - SCIACCA (AG) TEL. 0925-84554 | CASERTA<br>**NEW MEDIA**<br>Via A.De Gasperi, 42/44 - CASERTA TEL.0823-441864 |
| ANCONA (Falconara Marittima)<br>**BITMANIA**<br>Via Flaminia, 568 - Falconara M.ma-(AN) TEL.071-9160706 | CESENA (FORLI')<br>**COMPUTERMANIA**<br>Sobborgo F.Comandini,60/b-Cesena (FO) TEL.0547-610712 |
| AOSTA<br>**BEST RECORDS**<br>Via De Tillier, 66 - AOSTA TEL. 0165-41048 | CUNEO<br>**ROSSI COMPUTER**<br>Via Sebastiano GRANDIS, 6 - CUNEO TEL. 0171-691989 |
| AOSTA (ST.VINCENT)<br>**BEST RECORDS**<br>Via Marconi, 13 - ST.VINCENT (AO) TEL.0166-511561 | FIRENZE (Borgo S.Lorenzo)<br>**RONAR**<br>Via D.P.Garibaldi, 15 -B.go S.Lorenzo (FI) TEL.055-8456553 |
| ASTI<br>**COMPUTER 1°**<br>Corso F.CAVALLOTTI, 126 - ASTI TEL. 0141-436853 | FIRENZE (Scandicci)<br>**BELLANTI**<br>Largo da Palestrina,13 -Scandicci (FI) TEL. 055-751314 |
| BARI (Locorotondo)<br>**CONSOLE'S HOUSE**<br>V.Alberobello,51 - Locorotondo (BA) TEL.080-9316198 | GENOVA<br>**ECR ELETTRONICA**<br>Via Archimede, 155/R - GENOVA TEL. 010-511478 |
| BENEVENTO<br>**NON SOLO MODEL**<br>Corso Dante, 40 - BENEVENTO TEL. 0824-50022 | GENOVA (LAVAGNA)<br>**MONDO GAMES**<br>Corso Genova,170 - LAVAGNA (GE) TEL. 0185-310777 |
| BOLOGNA (IMOLA)<br>**VIRTUAL SHOP**<br>Viale Andrea Costa,8/A - IMOLA (BO) TEL.0542-28646 | IMPERIA<br>**TEKNOS OFFICE & GAMES**<br>Piazza BIANCHI, 9 - IMPERIA TEL. 0183-297818 |
| CAGLIARI<br>**COMPUTER SHOP**<br>Via ORISTANO, 12 - CAGLIARI TEL. 070-653312 | LA SPEZIA<br>**SOFTMANIA**<br>P.zza Caduti Libertà,25 - LA SPEZIA TEL. 0187-730226 |
| CALTANISSETTA<br>**COMPUTER MANIA**<br>Via ELENA, 32 - CALTANISSETTA TEL. 0934-583806 | LECCE<br>**BIT COMPUTER**<br>V. 95° Regg.Fanteria,87/89 - LECCE TEL.0832-346874 |

**LA PIU' VASTA CATENA ITALIANA DI NEGOZI SPECIALIZZATI IN VIDEOGAMES.**
**IMBATTIBILI PER CORTESIA, SERVIZIO, QUALITA', ASSORTIMENTO, NOVITA' E PREZZO**
**PASSA A TROVARCI ED ENTRA ANCHE TU NEL MERAVIGLIOSO MONDO COMPUTER ONE**

PREVIEW

MD

**Tanto tempo fa, in una galassia lontana lontana...**

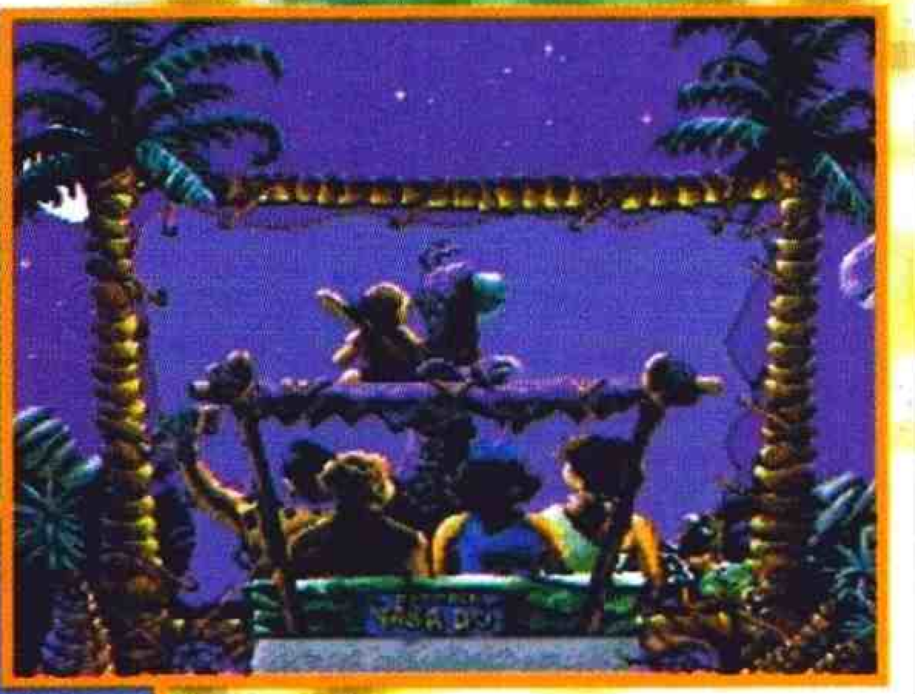
# The Flintstones

Come dite? Il cappello non c'entra niente con i Flintstones? Beh, preferivate forse qualcosa tipo "YabbaDabbaDoo? Insomma, sarebbe stato veramente banale...
In realtà anche sul fatto che non abbia niente a che fare con i Flintstones avrei qualcosa da ridire. Il film è stato infatti prodotto da tale Steven Spielrock, alter ego deviante del celebre Steven Spielberg, con gli effetti speciali della ILM (Industrial Light & Magic), di George Lucas.
Il motivo dell'uscita di questo gioco ci pare così ovvio da rendere inutile e banale qualsiasi digressione in merito. Cosa dire dunque dei Flintstones? Per prima cosa è forse necessario ricordare ai più giovani - o a coloro che hanno di meglio da fare che guardare la televisione - chi siano costoro. Arrivati sugli schermi televisivi italiani con lo pseudonimo "Gli Antenati", i Flintstones costituiscono la tipica famiglia preistorica. Totalmente stupidi, abitanti di rozze caverne e incapaci di qualsiasi attività mentale più complessa della ricerca di cibo? Certamente no, poiché - come spesso hanno sottolineato gli autori di cartoni animati e videogiochi - questa è solo un'illazione degli studiosi. In realtà la vita primitiva era tutt'altro che rozza e pericolosa, e non molto diversa da quella attuale. Esistevano i televisori, i grammofoni, i televisori e persino le automobili, e i dinosauri erano più vivi che mai, anche se ormai ridotti a svolgere la funzione di animali da casa o di non-elettro-domesitici.

Quattro sono i personaggi principali della serie a cartoni animati - rigorosamente targata Warner Bros -: Fred e Wilma Flintstones, i due protagonisti, e i loro amici Barney e Betty, tutti e quattro presenti anche nel film.

L'aspetto più caratteristico e divertente della serie, che non manca naturalmente di essere ripreso tanto nel film quanto nel videogioco, è la presenza di elementi tipici della società moderna all'interno di un mondo primitivo. Veniamo così a scoprire l'esistenza di vere e proprie automobili, per molti aspetti simili a quelle attuali ma prive di motore, impianti stereo costituiti da dischi di granito e uccelli canterini, piccoli dinosauri al posto dei cani e, addirittura, di scavatrici, lavastoviglie e mille altre cose. Attraverso questa particolarissima distorsione della realtà, che indubbiamente ha fatto la fortuna della serie, gli autori dell'opera originale hanno voluto rappresentare una parodia della nostra società, riprendendo tanti piccoli vizi e tante abitudini (immancabile l'accanimento dei due personaggi maschili per la boxe, il baseball e tutti gli sport più tipici) e mettendoli in risalto attraverso il ridicolo.

Protagonista principale del gioco è il solo Fred, caratteristico per i propri sbalzi di umore e la propria caparbietà, questa volta intento a recuperare i propri figli (figli? Devo essermi perso qualche puntata del cartone, ma qui tutti confermano...) dal solito cattivo con un sacco di tempo da perdere e poca fantasia. Il gioco, un platform puro, si sviluppa attraverso vari livelli, che rappresentano le ambientazioni più caratteristiche della serie animata.



Per sapere qualcosa di più, aspettate la recensione, al più presto su questo stesso canale!

Andrea Fattori

COMPUTER ONE ®
VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedi' mattina
TELEFONO: 051 - 343.504 10 linee
SUPERNINTENDO USA
FAX 051-344.906 o 345.100
L. 67.000
L. 125.000
L. 147.000
L. 127.000
L. 47.000
L. 67.000
L. 129.000
L. 135.000
L. 95.000
L. 77.000
L. 77.000
L. 127.000
L. 145.000
L. 119.000
L. 99.000
L. 87.000
L. 57.000
L. 145.000
L. 135.000
L. 76.000
L. 149.000
L. 109.000
L. 139.000
L. 67.000
SUPERNINTENDO EURO PAL + FIFA INT.SOCCER L. 279.000
SUPERNINTENDO EURO PAL +SUPER MARIO ALL STARS L. 279.000
SUPERNINTENDO EURO PAL + STARWING L. 239.000
GAMEBOY + TETRIS 139.000
SUPERNINTENDO USA SCART + ALIMENTATORE 220 +JOYPAD + CAVO SCART L. 219.000
DISPONIBILI ANCHE ALTRE FANTASTICHE CONFEZIONI
TELEFONA PER INFORMAZIONI
NON PERDERE IL NUMERO DI DICEMBRE. COMPUTER ONE TI HA RISERVATO UNA
FANTASTICA SORPRESA......
Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.

COMPUTER ONE ®
VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedì mattina
TELEFONO: 051 - 343.504 10 linee
SUPERNINTENDO USA
FAX 051-344.906 o 345.100
L. 149.000
L. 77.000
L. 117.000
L. 79.000
L. 97.000
L. 67.000
L. 107.000
L. 117.000
L. 97.000
L. 115.000
L. 125.000
L. 149.000
L. 139.000
L. 127.000
L. 125.000
L. 127.000
L. 37.000
L. 137.000
L. 57.000
L. 149.000
L. 149.000
L. 149.000
L. 159.000
L. 127.000
L. 149.000
L. 149.000
L. 47.000
L. 127.000
L. 69.000
L. 129.000
L. 135.000
L. 139.000
L. 57.000
L. 157.000
L. 117.000
L. 67.000
L.137.000
L. 135.000
L. 109.000
L. 105.000
L. 79.000
L. 139.000
L. 89.000
L. 159.000
L. 137.000
L. 77.000
L 67.000
L. 147.000
LA PIU' VASTA ORGANIZZAZIONE IN ITALIA SPECIALIZZATA IN VIDEOGAMES ED ACCESSORI.
CERCA IN QUESTA RIVISTA L'ELENCO DI TUTTI I NEGOZI COMPUTER ONE IN ITALIA!
Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.

PREVIEW

SNES

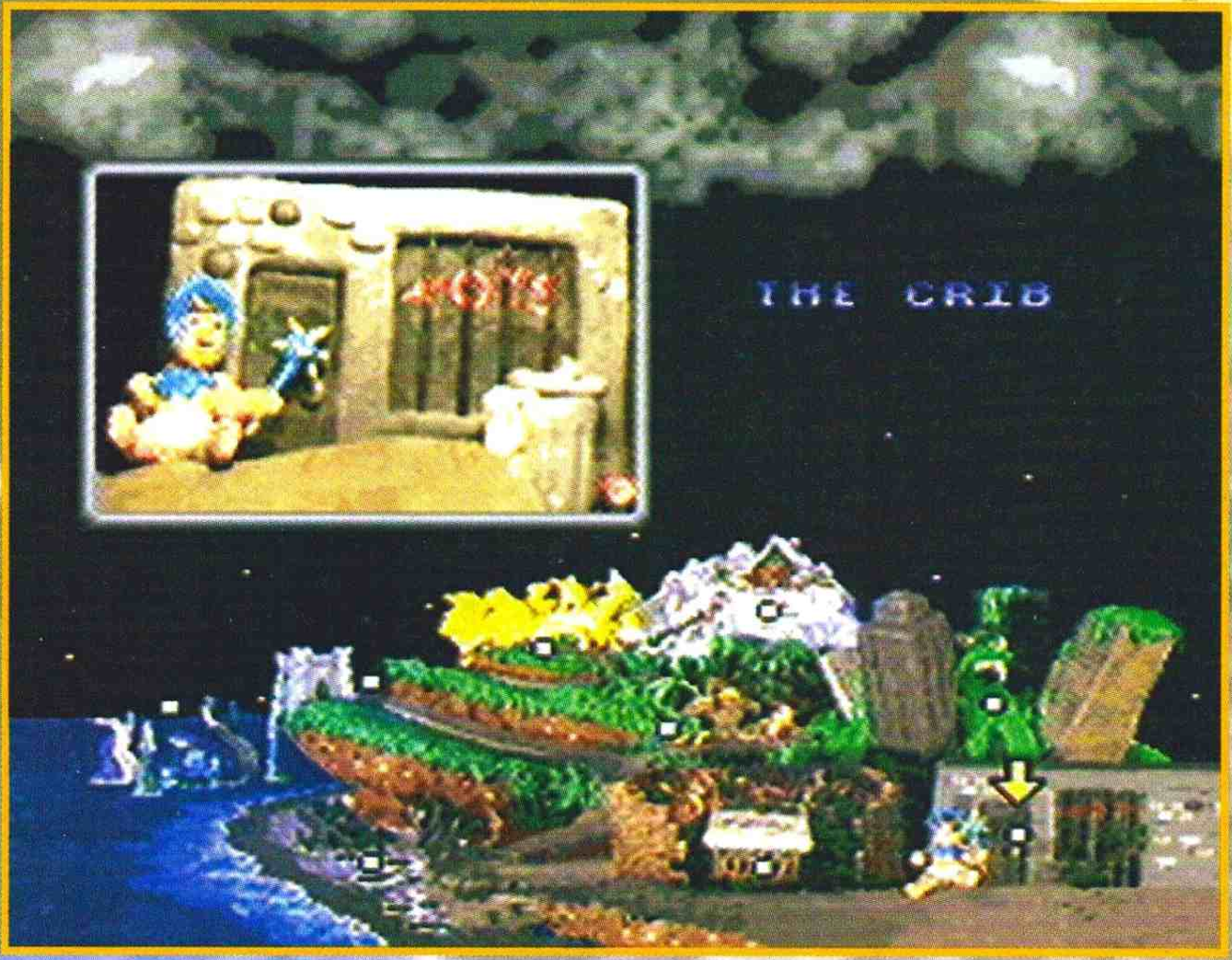
**Ma come possono delle simpatiche e innocenti creaturine di argilla essere pericolose? Possono, possono, ve lo assicuro.**

# CLAYFIGHTER 2 - J

I modi in cui una scultura di argilla può rendersi pericolosa sono, indubbiamente, molteplici. Il sistema più pratico e sicuro è l'ingestione; provate a ingoiarvi (anzi, non provateci, per favore) un pupazzetto di argilla e ne avrete una prova certa, anche se difficilmente potrete testimoniare agli amici la vostra scoperta, quantomeno da vivi. Un altro sistema consiste nel farsi lanciare in testa, almeno dal 15° piano, il suddetto. Certo, questo sistema è indubbiamente più complesso e prevede la partecipazione di un amico, dotato tra l'altro di ottima mira, ma è altrettanto efficace. Se poi lasciamo per un attimo libero sfogo ala fantasia, troviamo senza dubbio molti altri sistemi altrettanto efficaci, tutti di più o meno facile esecuzione. Ma, effettivamente, essere picchiati, per di più con un certo stile, non rientra tra questi.

Clayfighter, apparso per la prima volta un annetto fa (dieci mesi, se proprio vogliamo essere pignoli) sul Super Nintendo e di prossima uscita sul Mega Drive, costituisce un ennesimo beat 'em up nato sull'onda del successo di Street Fighter. I modi per riuscire a sfondare con un gioco di questo genere sono due, hanno giustamente pensato i programmatori all'epoca: realizzare un titolo di qualità tale da potere competere con Street Fighter 2 o creare qualcosa di assolutamente originale, meglio se tendente alla demenzialità. Ma perché lesinare su queste cose, dunque? I programmatori della Interplay hanno così deciso di dare vita a un beat 'em up originale, demenziale e anche tecnicamente ben congegnato. Il successo è stato, ovviamente, notevole.

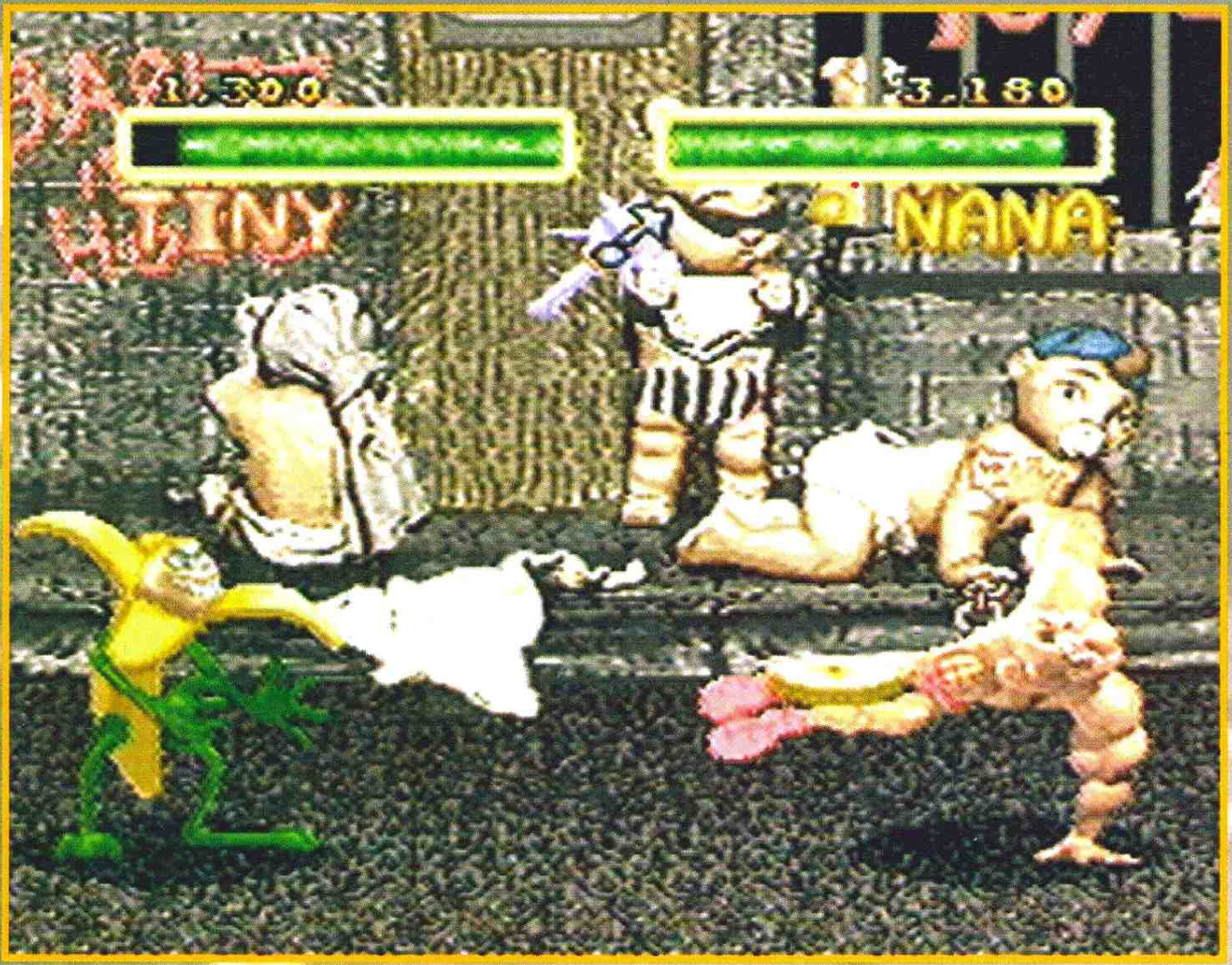
A un anno di distanza, quelli della Interplay ci riprovano - oltre che con la conversione per Mega Drive - proponendo un sequel: Clayfighter 2 - Judgement Clay (l'Argilla del Giudizio, parafrasando con arguzia il sottotitolo di Terminator 2). Ma cos'è, esattamente, Clayfighter? All'epoca



# JUDGEMENT CLAY

Marco aveva sintetizzato in maniera molto semplice e chiara lo spirito del gioco: "Mazzate". A mio avviso questa definizione risulta piuttosto restrittiva per un titolo del calibro di Clayfighter. Indubbiamente sarebbe più appropriato "Mazzate gommose". Bando a queste sottigliezze, comunque, la vera essenza del gioco è da ricercarsi nel peculiare carattere dei protagonisti: uomini/creature/mostri di argilla, dotati di vita propria e particolarmente abili nell'arte della lotta, decisi a stabilire una volta per tutte chi è il più forte (senza particolare successo, considerando che in Clayfighter 2 sono ancora lì a darsi le "mazzate"). Non più, dunque, i soliti picchiatori dalle pose plastiche (in questo caso, più che altro gommose...), lottatori dai bicipiti grossi come prosciutti, il ciuffo sbarazzino davanti agli occhi e qualche triste storia alle spalle; semplicemente, un gruppo di statue di argilla animate, una più buffa dell'altra.
Sulla provenienza dei "lottatori" di Clayfighter i dubbi e le supposizioni si susseguono senza sosta; in realtà, una spiegazione era già stata data dagli stessi programmatori, all'epoca del primo episodio, ma si trattava di una spiegazione piuttosto deludente. Secondo loro, infatti, si sarebbe trattato di una serie di incontri tra i personaggi di un circo, decisi a eleggere un capo tra di loro (su quest'ultimo punto siamo concordi); ma cosa ci fanno dei pupazzi di argilla in un circo? Noi, bambinoni recidivi con una fantasia dotata di volontà propria, preferiamo pensare a qualcosa di più pittoresco, per esempio all'esplosione di una centrale chimico-termo-bio-nucelare-avanzata, con investimento di un negozietto di statue di argilla da parte dei malsani liquidi fuoriusciti nell'incidente (rigorosamente verdi e viola), e il subitaneo risveglio dei morbidi lottatori. Questo non spiegherebbe, secondo voi, anche il motivo della tendenza violenta dei nostri? Provate un po' a svegliarvi sommersi da liquidi all'interno dei quali l'alta radioattività è l'ultimo dei problemi, e poi sappiatemi dire (anzi, no. Immaginando quali potrebbero essere le vostre condizioni, preferisco restare nella mia ignoranza).
I più tradizionalisti staranno senz'altro pensando, non privi di qualche perplessità, a una parodia dei soliti beat 'em up, ma non è così. Clayfighter mantiene infatti un'altissima giocabilità, una varietà di mosse che ha poco o niente da invidiare a Street Fighter 2, una velocità di gioco più che discreta, grandissime animazioni, ottimi fondali e un sacco di divertimento. Rispetto alla prima puntata, Judgement Clay sembra proporre una scelta di ambientazioni più vasta, delle animazioni se possibile più nitide e spettacolari, e un'ottima varietà di mosse. Naturalmente dobbiamo aspettare la versione definitiva per esprimere il giudizio finale.

Andrea Fattori



# COMPUTER ONE®

## A F F I L I A T I

| | |
|---|---|
| **LIVORNO**<br>**COMPUTERLAND**<br>Via del Pastore, 14 - LIVORNO TEL. 0586-509438 | **PALERMO**<br>**IL NANO VERDE**<br>Via F. BENTIVEGNA, 65 - PALERMO TEL. 091-320779 |
| **LIVORNO (Piombino)**<br>**PUNTO TELEFONO**<br>Corso Italia, 96-96/a - Piombino (LI) TEL. 0565-222333 | **PARMA**<br>**ELECTRONIC FUN**<br>Via Mazzini - Galleria Polidoro 5/A - PARMA TEL.0523-332837 |
| **LUCCA (VIAREGGIO)**<br>**GENIUS COMPUTER**<br>Via M.Coppino, 113 - VIAREGGIO (LU) TEL.0584-388903 | **PIACENZA**<br>**ELECTRONIC FUN**<br>C.So V. Emanuele,142 int.7/A -PIACENZA TEL.0523-332837 |
| **MACERATA (Matelica)**<br>**REM VIDEOGIOCHI**<br>V.Vittorio Emanuele,71 - Matelica (MC)TEL.0737-787550 | **RAVENNA**<br>**ZUCCHERELLI BENVENUTO**<br>Via Cavour, 74 - 48100 RAVENNA TEL. 0544-31295 |
| **MANTOVA (CERESE DI VIRGILIO)**<br>**WORLD MUSIC**<br>Centro Comm. VIRGILIO - CERESE DI VIRGILIO (MN) TEL.0376-280688 | **RAVENNA (FAENZA)**<br>**PC PROFESSIONAL COMPUTER**<br>Via Caffarelli, 9 - FAENZA (RA) TEL. 0546-660261 |
| **MILANO (LODI)**<br>**NUMBER ONE**<br>Via Saragat, 4/E - LODI (MI) TEL. 0371-431310 | **RAVENNA (FAENZA)**<br>**ARGNANI MASSIMO**<br>Piazza Libertà, 5/A - FAENZA (RA) TEL. 0546-660261 |
| **MODENA (CARPI)**<br>**L'ALEPH**<br>Via C.Marx, 49/51 - CARPI (MO) TEL. 059-690021 | **RAVENNA (LUGO)**<br>**VIRTUAL GAME R.G.S.**<br>Corso Garibaldi, 18 - LUGO (RA) TEL. 0545-25022 |
| **MODENA (Castelvetro)**<br>**LOLLIPOP**<br>Via della Resistenza 5/B -Castelvetro (MO) TEL.059-702235 | **REGGIO EMILIA**<br>**COMPUTERMANIA**<br>V.le Monte S.Michele,6/e-REGGIO EMILIA TEL.0522-454249 |
| **MONZA (MILANO)**<br>**BIT 84**<br>Via Italia, 4 - MONZA (MI) TEL. 039-320813 | **RIMINI (FORLI')**<br>**COMPUTER HOUSE**<br>Viale Tripoli, 193/D - RIMINI (FO) TEL. 0541-391362 |
| **NUORO**<br>**MISTER GADGET**<br>Centro Commerciale Centro Citta' V.Biscollai TEL. 0784-204274 | **R O M A**<br>**GI.GI. WATCH**<br>Viale Ippocrate, 25 - ROMA Tel. 06-44243865 |

Each entry carries the mark: COMPUTER ONE AFFILIATO

**LA PIU' VASTA CATENA ITALIANA DI NEGOZI SPECIALIZZATI IN VIDEOGAMES.**
**IMBATTIBILI PER CORTESIA, SERVIZIO, QUALITA', ASSORTIMENTO, NOVITA' E PREZZO**
**PASSA A TROVARCI ED ENTRA ANCHE TU NEL MERAVIGLIOSO MONDO COMPUTER ONE**

# COMPUTER ONE ®

## A F F I L I A T I

**ROMA**
**GI.GI. WATCH**
Via Napoleone III, 93 - ROMA TEL. 06-4466612

**VERONA**
**VIDEOFOLLIA**
Corso Milano 193 - VERONA TEL. 045-8101213

**ROMA**
**ODIS**
Piazza di Pontelungo, 3 - ROMA Tel. 06-7016436

**VICENZA**
**CHIODI**
Piazzale De Gasperi, 10 - VICENZA TEL. 0444-544042

**ROMA**
**ODIS**
Piazza dell'Alberone, 30 - ROMA

**CATANIA**
prossima apertura

**S.Pietro in Cariano (VERONA)**
**VIA COL VIDEO**
V.Ingelheim,28/b-S.Pietro in Cariano (VR)TEL.045-7701051

**VENEZIA (MESTRE)**
prossima apertura

**SASSARI**
**VIDEOGAMES**
Via Dei Mille, 17 - SASSARI TEL. 079-234724

**PERUGIA**
prossima apertura

**TERNI**
**UGLY KID**
Via Fratini, 52 - TERNI TEL. 0744-406633

**TARANTO**
prossima apertura

**TORINO**
**QUEEN COMPUTER SHOP**
Corso Dante, 2 - TORINO TEL. 011-3185666

**ASCOLI PICENO (S.BENEDETTO DEL TRONTO)**
prossima apertura

**TRENTO**
**WORLD MUSIC**
Via Brennero, 320 TOP CENTER - TRENTO TEL. 0461-825419

**NAPOLI**
prossima apertura

**TRENTO (ROVERETO)**
**VIDEOSOUND**
Corso Rosmini, 54 - ROVERETO (TN) TEL. 0464-420089

**VERCELLI**
**MEGA-LO-MANIA**
Via G.Ferraris, 90 - VERCELLI TEL. 0161-251981

ORIGINALE GARANTITO
COMPUTER ONE
COMPUTER ONE SNC
40138 BOLOGNA - Via VELA, 12/2
Tel. 051-343504 FAX 051-344906
CE
GIOCATTOLO NON ADATTO A BAMBINI INFERIORI AI 36 MESI. CONSERVARE L'IMBALLO PER FUTURI RIFERIMENTI.

QUESTO SIGILLO TI GARANTISCE L'ORIGINALITA' DEL PRODOTTO, LA GARANZIA ED IL SERVIZIO DEL GRUPPO **COMPUTER ONE**

**LA PIU' VASTA CATENA ITALIANA DI NEGOZI SPECIALIZZATI IN VIDEOGAMES. IMBATTIBILI PER CORTESIA, SERVIZIO, QUALITA', ASSORTIMENTO, NOVITA' E PREZZO PASSA A TROVARCI ED ENTRA ANCHE TU NEL MERAVIGLIOSO MONDO COMPUTER ONE**

PREVIEW

SNES

**Avete fatto fuori gli Zombie? Siete passati di livello? E adesso beccatevi i Ghoul...**

Scusate per la "colta" citazione di natura Dungeons & Dragonesca (è un classico: nella tabella dei tipici incontri con non-morti: i Ghoul vengono subito dopo gli Zombie!), ma mi serviva per introdurre un concetto fondamentale, ovvero che Ghoul Patrol non è altro che il sequel di un gioco piuttosto famoso. Ma vediamo un po' da dove comincia tutta la storia.
Gli Zombie hanno mangiato i miei vicini. Naturalmente (e ci aggiungerei anche un bel purtroppo) non sto parlando di un fatto realmente accaduto, bensì del titolo che sta alla base di Ghoul Patrol: Zombies Ate My Neighbours. Uscito esattamente un anno fa e, di conseguenza, recensito sul numero 24 di CM, il gioco ci mostrava le vicissitudini di Zeke e Julie, due giovani che, da un giorno all'altro, si sono trovati coinvolti in una brutta storia di non-morti. L'origine dei loro guai va ricercata nell'arrivo di uno strano gruppo di persone (oddio, persone...) nel vicinato. In realtà al momento non erano sembrate tanto peggio rispetto agli abitanti abituali, ma presto avevano dimostrato un'attitudine piuttosto fastidiosa: quella di mangiare i vicini. Inizialmente la scoperta, pur destando una leggera sorpresa, non diede un particolare fastidio alla giovane coppia, che anzi vedeva con un discreto sollievo la prematura dipartita degli odiati vicini di casa. Certo, degli Zombie in giro per il quartiere non erano una bella cosa e, forse, avrebbero potuto anche provocare un ribasso nel valore degli immobili nella zona, ma sicuramente non avrebbero invitato bande Heavy Metal per suonare nel cuore della notte, né tantomeno preso in prestito la falciatrice, per poi restituirla immancabilmente rotta. In fondo, pensavano i due, cosa c'è di male nell'avere dei non-morti mangia-vicini come vicin... e proprio al termine di questo pensiero, i due si resero conto della fastidiosa situazione: mangiando i vicini di Zeke e Julie, e occupandone il posto, gli Zombie avrebbero avuto presto dei nuovi vicini... gli stessi Zeke e Julie. E poiché l'unica cosa di cui sembravano cibarsi erano i vicini, beh, la situazione avrebbe potuto degenerare.
Fu così che la coppia, armata di oggetti più o meno contundenti, fece ricorso a tutta la furia che, dormiente, si annidava nei loro cuori e scese per le strade, dando vita a un vero e proprio massacro di non-morti, che presto si ritrovarono a essere morti definitivamente e senza possibilità di appello.
Bene. E questo cosa centra con

la nostra storia? O meglio, il cosa centra è piuttosto scontato, quello che non si capisce bene è come possano essere collegati i fatti; va bene ritrovarsi una volta degli Zombie come vicini, ma alla seconda uno potrebbe anche pensare di essere un po' sfigato... In realtà Zeke e Julie si ritrovano a combattere non-morti per colpa della loro nomea. Avete presente quando uno fa qualcosa di particolare per cui viene ricordato in eterno, e che lo rinchiude - senza via di scampo - in un preciso stereotipo? Per esempio un attore famoso che interpreta un avventuroso archeologo e poi, quando va dal panettiere, si sente dire: "Oh, cosa le posso servire, Mr. Indiana Jones..."? Oppure il nostro buon Marco che, dopo essersi guadagnato la nomea di colui che con una console tutto può, si sente chiedere, con tono piuttosto deluso: "Ma come... non riesci a fare funzionare quella cartuccia Mega Drive su un Super Nintendo?". La sorte toccata a Zeke e Julie è stata più o meno identica. Intenti a trascorrere un fine settimana tranquillo e riposato, sono stati turbati da una telefonata destinata a mandare all'aria i loro piani: "Pronto, parlo con Zeke e Julie? Salve, sono il proprietario della libreria che si trova giù all'angolo. Scusate se vi disturbo, ma vedete, beh... stavamo facendo una presentazione per alcune opere dedicate a mostri, fantasmi e non-morti, no, quando improvvisamente hanno preso tutti vita, e allora la signora Romilda, che è qui con me, mi ha detto: perché non chiamiamo Zeke e Julie, quei due bravi ragazzi che hanno fatto fuori gli Zombie mangia-vicini, che magari potrebbero fare un salto giù. E, beh, vedete, siccome questi affari qua hanno già mangiato buona parte dei miei migliori clienti, se voi poteste... se non vi è di troppo disturbo... magari potrei farvi anche qualche sconto sui libri... che ne dite?". E così la storia inizia nuovamente.

Realizzato, come il precedente, dalla LucasArts, Ghoul Patrol promette di essere un'incredibile accozzaglia di violenza, effetti speciali e frenesia. Nel primo titolo il problema maggiore era il gioco a due, molto più scomodo e faticoso del singolo; speriamo che siano riusciti a risolverlo.

Vedremo però il prossimo mese.

Andrea Fattori

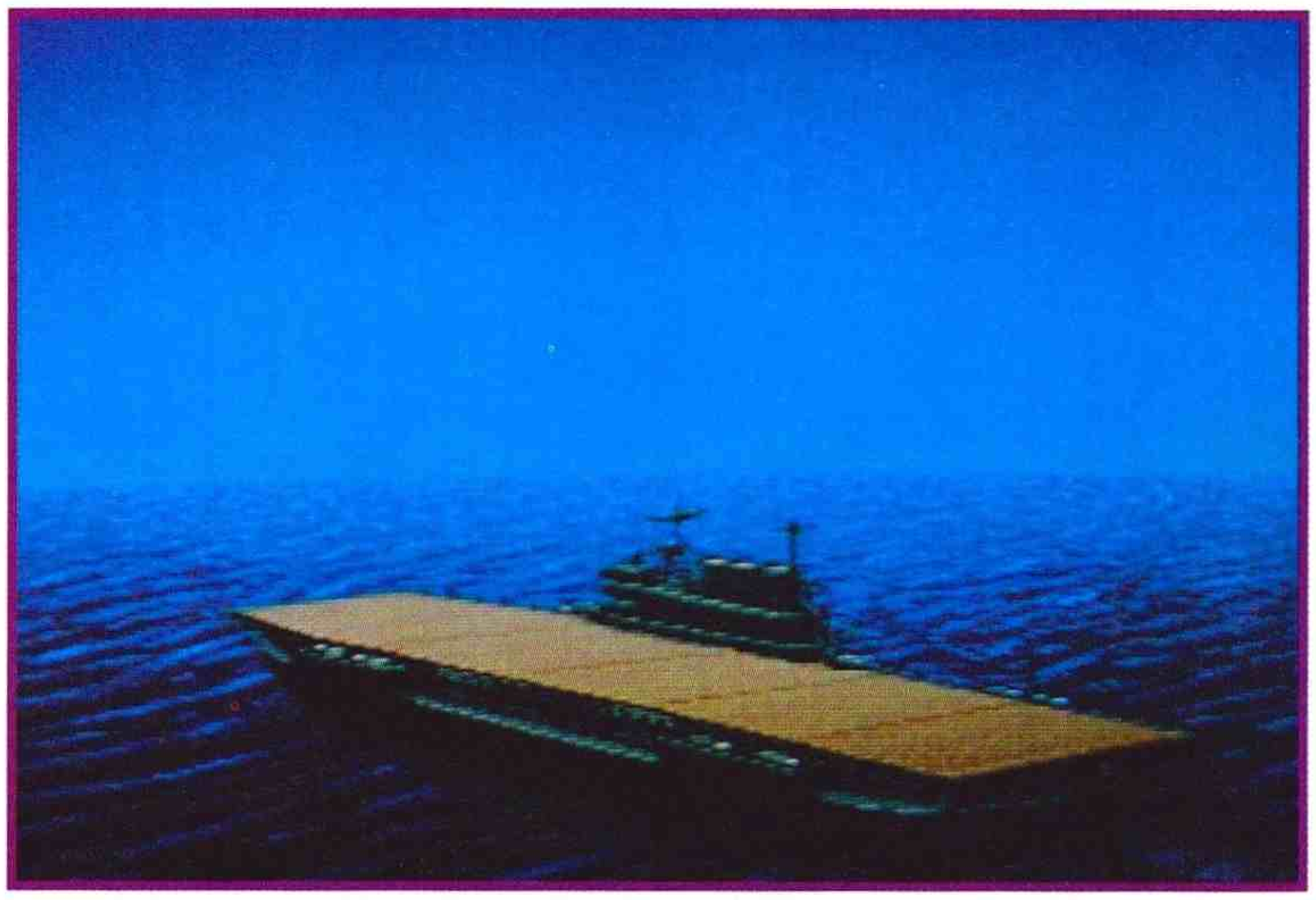
PREVIEW

SNES

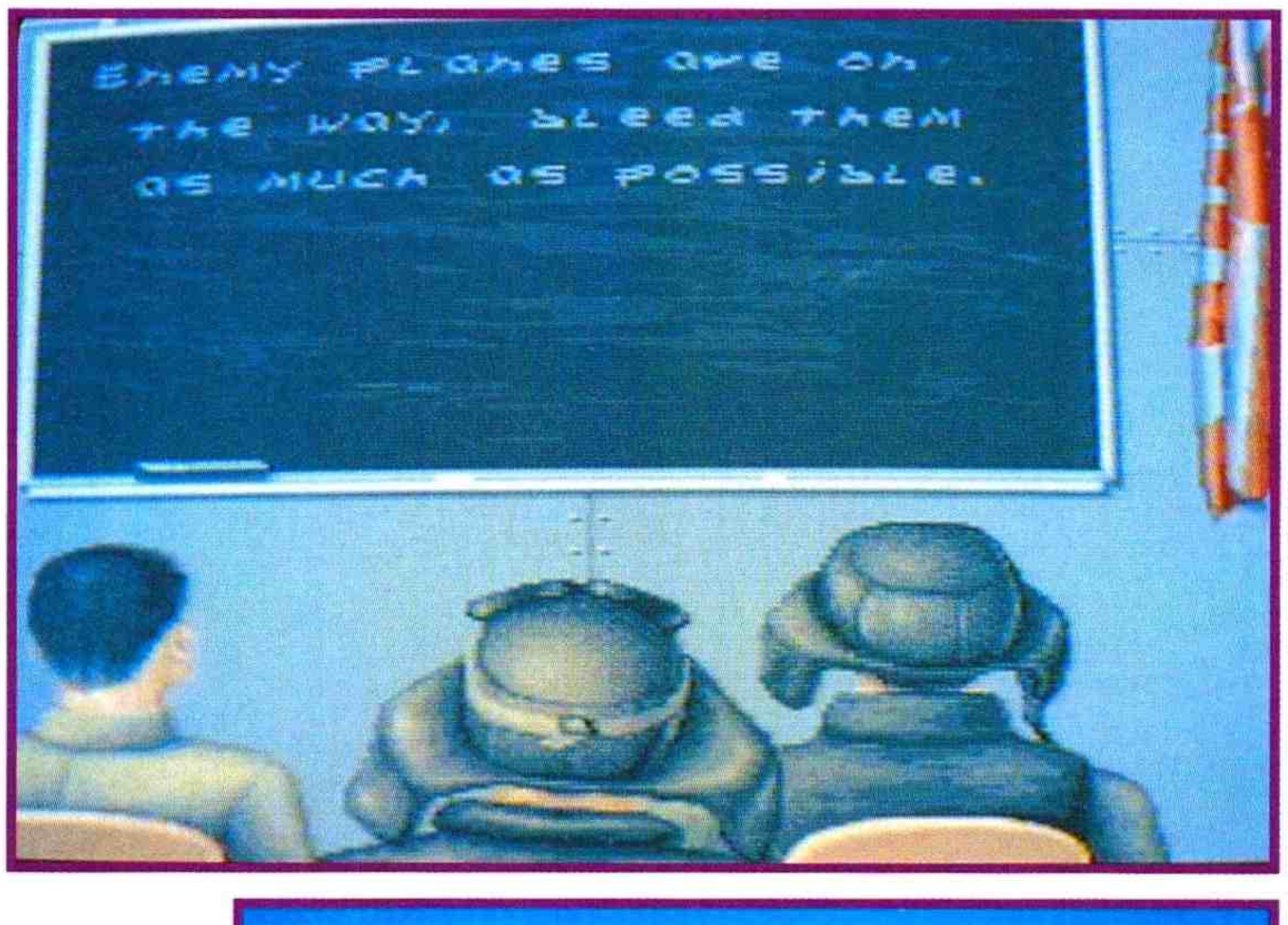
# CARRIER ACES

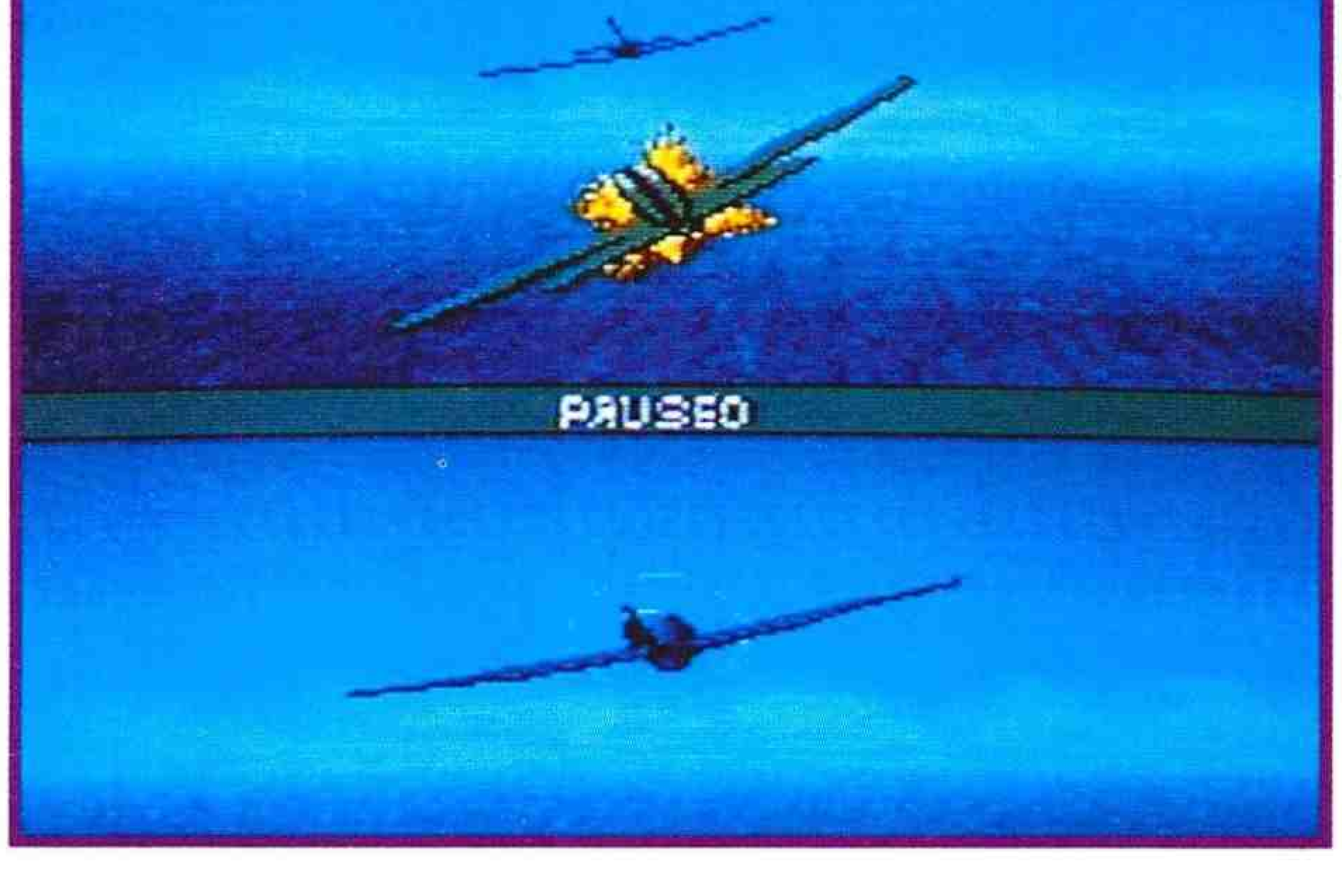
**Una simulazione di volo su SNES? Ci prova anche la Gametek, con un titolo che sembra abbastanza particolare.**

La storia dei simulatori di volo "classici" (quelli a poligoni, per intenderci) non è stata esattamente costellata di successi. Ci ha sbattuto la testa diverse volte la Microprose, con prodotti più o meno arcade, e ci ha provato anche la Domark (ricordate il suo Fulcrum? Probabilmente no). La Gametek, ha saggiamente evitato di percorrere la stessa strada, optando per un gioco più arcade, più immediato e graficamente più semplice da realizzare con Modo 7 in quantità (come da copione per il SNES) ma senza dimenticare la parte strategica.

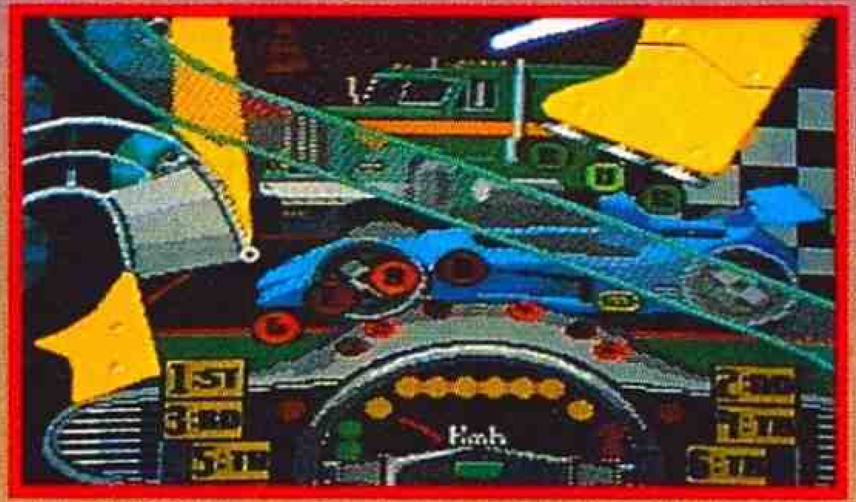


Il gioco è ambientato durante la Seconda Guerra Mondiale, nel Sud Pacifico dove, tra la quella quantità di isolette, l'aviazione e le portaerei hanno giocato per anni un ruolo predominante.
Pur essendo fondamentalmente uno shoot 'em up, come dicevo prima, è stato abbastanza curato il lato strategico.
Anzitutto si tratta di organizzare la squadriglia: dovete scegliere gli aerei (ci sono quattro aerei "storici" a disposizione, i caccia Hellcat e Wildcat, il bombardiere Dauntless per gli attacchi a terra e il lanciatorpedo Avenger per gli attacchi navali). Potete poi scegliere l'armamento più opportuno e l'equipaggiamento rispettando i limiti di peso dell'aereo.
Le missioni sono di diverso tipo: nel Training ci si può esercitare con un po' di tutto: duelli aerei, bombardamento di obiettivi di



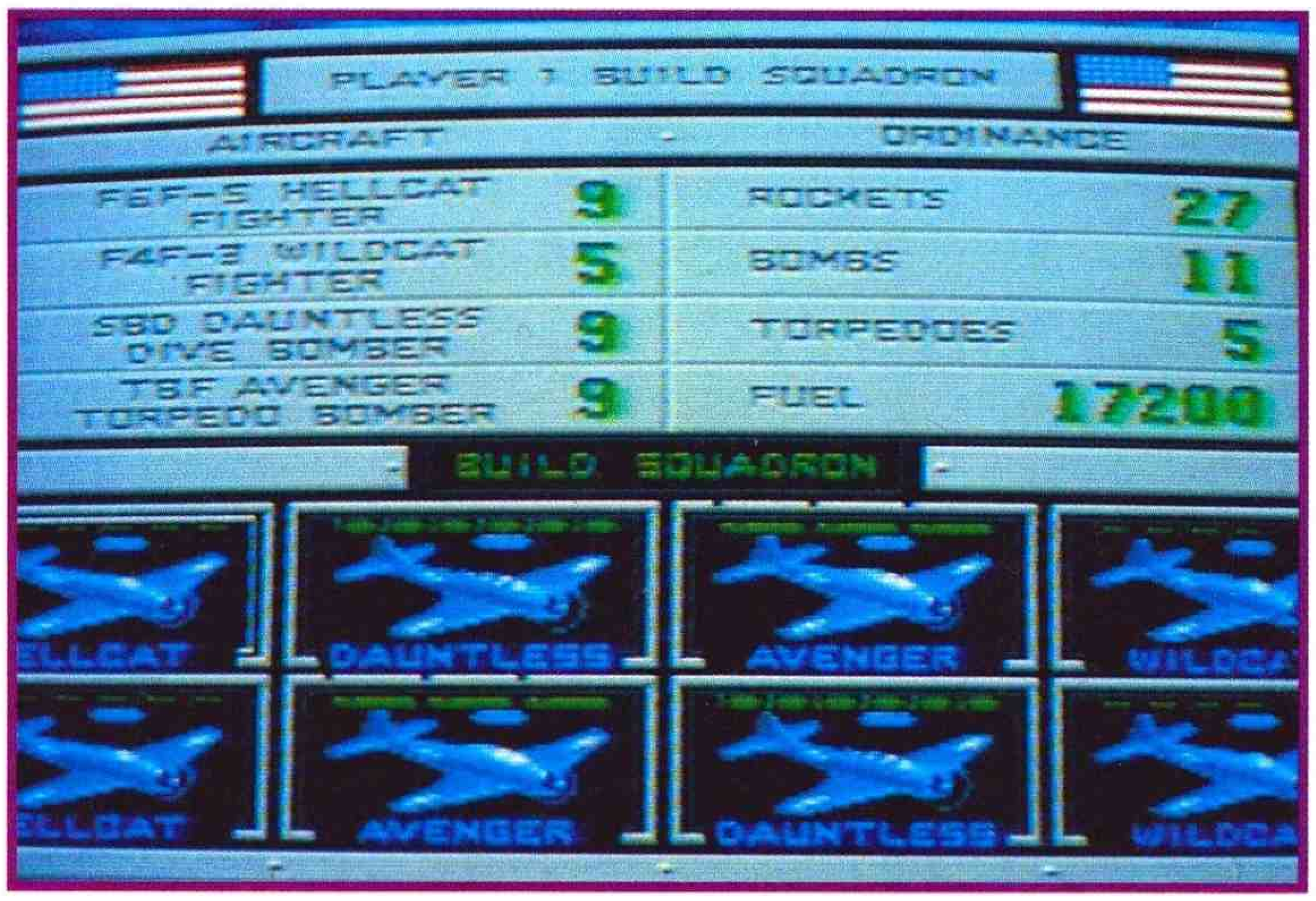




## PINBALL FANTASIES

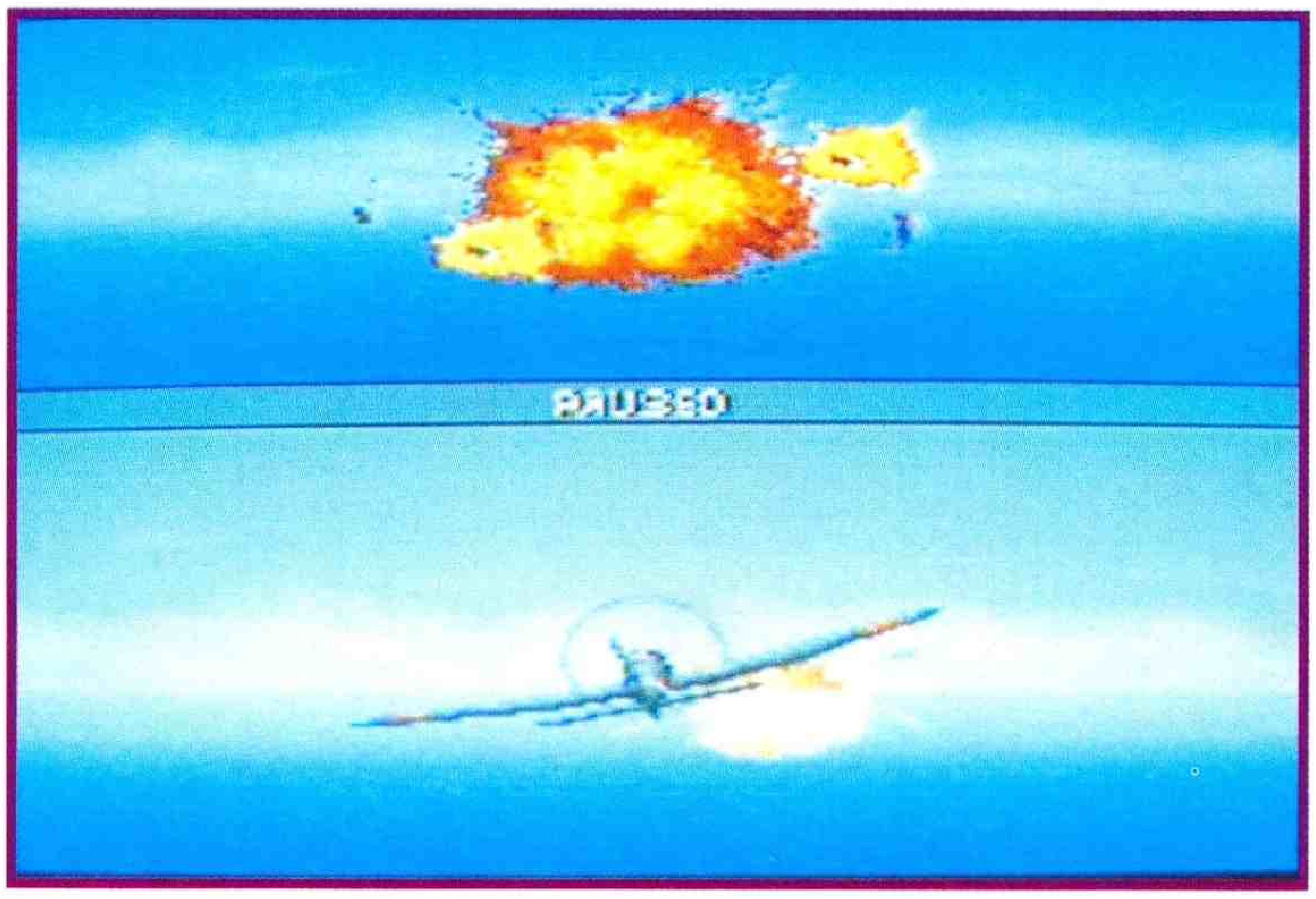


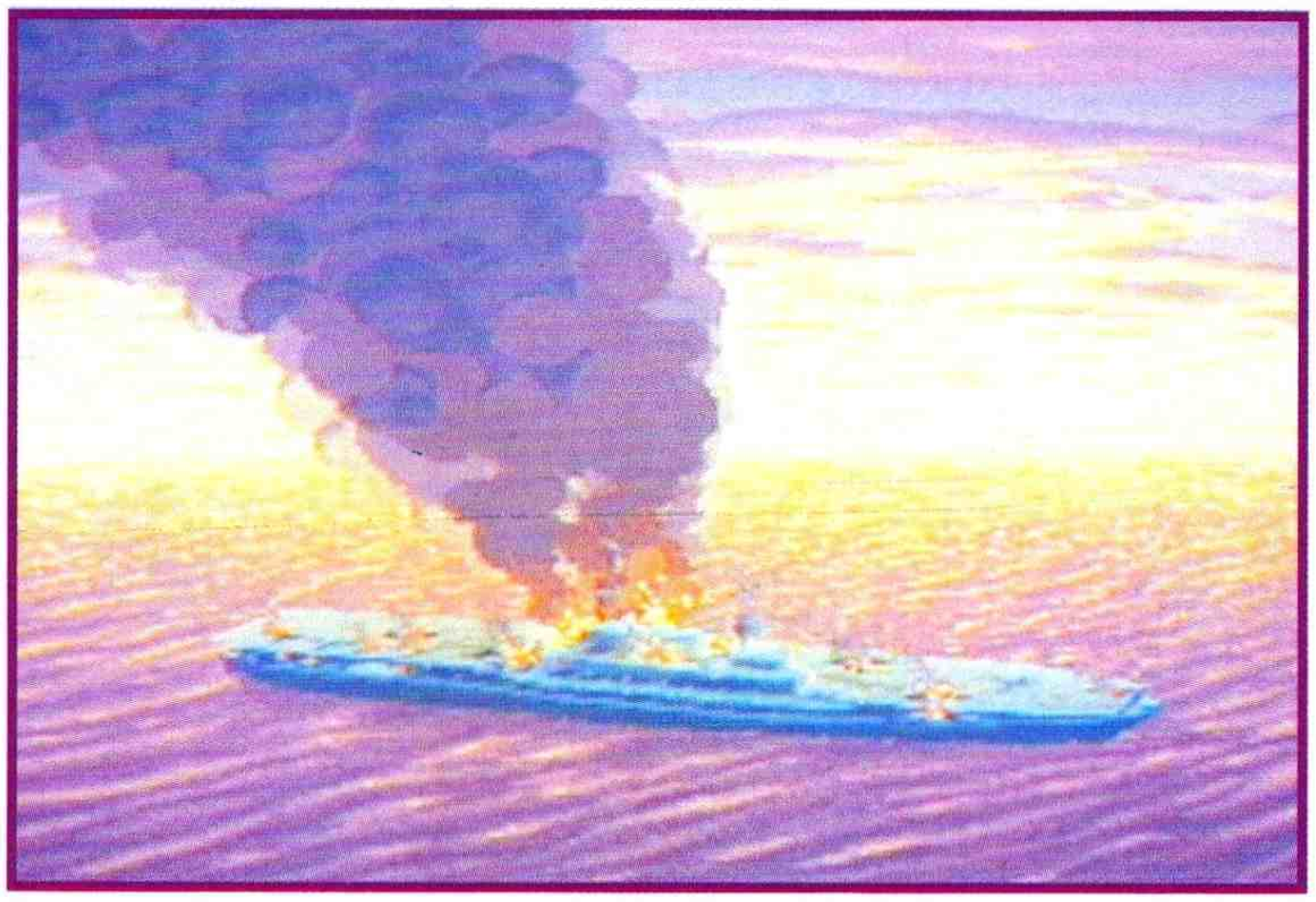
**Continuano le conversioni da flipper-computer a flipper-console. Sono veramente tanti, ma a favore di questo Pinball Fantasies c'è da dire che si tratta di uno dei migliori al momento in circolazione su computer (la 21st Century è ormai una garanzia al riguardo). Ci sono quattro diversi flipper: Partyland, uno di ambientazione automobilistica, Stones 'n' Bones e Billion Dollar Game. Con gli ovvi alti e bassi (la versione computer di Billion Dollar Game lascia un po' a desiderare) è un flipper decisamente completo.**

**In Stones 'n' Bones, per esempio, ci sono una quantità di bonus che vanno dalla classica extra ball alla Tower Hunt, in cui in un tempo limitato dovete raggiungere per tre volte la torre, e in generale un sacco di simpatiche combinazioni. La versione è SNES, naturalmente.**




terra o di mare, oltre che fare pratica con l'atterraggio sulla portaerei. Ci saranno missioni in cui dovrete difendere le vostre forze e missioni di attacco. In quest'ultimo caso, una volta distrutti i caccia nemici ed evitata la contraerea nemica vi potrete dedicare agli obiettivi di terra. Con sette campagne a disposizione di missioni ce n'è a sufficienza.
Graficamente sembra presentarsi bene, la superficie è rappresentata con il solito Modo 7 che dovrebbe consentire se non altro una buona velocità. Da segnalare anche la possibilità di giocare in due contemporaneamente con lo split screen - un'opzione davvero carina - e penso che si possa anche giocare per una qualsiasi delle opposte fazioni, anche se la press release non è molto chiara al riguardo.



## BRUTAL: PAWS OF FURY

Ebbene sì, ancora lui, il picchiaduro di Usagi Yojimbo, come lo chiamo io. Brutal mi ricorda non poco, con il caratteristico stile grafico e i personaggi animaleschi, il sopraccitato fumetto (ricordate il vecchio gioco per C64?).

Il gioco lo avete ormai visto e stravisto, questo box è semplicemente per ricordarvi l'uscita della versione SNES, ma visto che questo è il mio lavoro vi ricorderò un'altra volta di cosa si tratta: un picchiaduro dall'impostazione abbastanza umoristica - è decisamente ridicolo un coniglio dall'aria incavolata che si mena con suoi pari. A parte questa particolarità si tratta del classico picchiaduro con opzioni allegate: c'è il solito Torneo, l'Instant Replay per rivedere le fasi salienti di gioco e un sistema di password per il salvataggio, oltre a un bel sistema con cui imparare nuove mosse a mano a mano che si avanza nel gioco.

Il gioco sarà disponibile a dicembre per SNES, per cui aspettatevi una recensione...

Stefano VF Giorgi

Importazione diretta

PUNTO VENDITA DI RIMINI

# GAME START

NUOVO PUNTO VENDITA

MODENA - VIA BONACINI ,154 - TEL.&FAX.059/370967

Per informazioni e ordini telefonare tutti i giorni dalle 9,30 - 13 alle 15 - 19

## Via Bertola N°.6 Rimini Tel. & Fax. 0541 / 22045 (adiacente al C.so D'Augusto)

VIRTUA RACING DELUXE

DOOM

METAL HEAD

# 32X

COSMIC CARNAGE

**TRASFORMA IL TUO MEGA DRIVE IN UN POTENTE 32 BIT.**

STAR WAR ARCADE GREATEST 36 HOLES GOLF

## CONSOLES

| | |
|---|---|
| SUPER NINTENDO USA | £.239,000 |
| SUPER NINTENDO PAL | £.239.000 |
| MEGA DRIVE 2 PAL | £.229.000 |
| MEGA DRIVE 2 PAL + WORLD CUP USA '94 | £.279.000 |
| MEGA DRIVE 2 PAL + SONIC 2 + WORLD CUP '94 | £.299.000 |
| MEGA DRIVE 2 PAL + SONIC 2 | £.239.000 |
| 3DO PANASONIC PAL | £. 999.000 |
| 3DO PANASONIC NTSC + CONVERTER PAL | £.1.199.000 |
| GAME BOY BASIC SET | £. 95.000 |
| GAME GEAR + 4 GIOCHI | £.209.000 |
| GAME GEAR + COLUMNS | £.189.000 |
| ATARI JAGUAR | £.589.000 |

~~MORTAL KOMBAT 2 SNES £.135.000~~
~~MORTAL KOMBAT 2 MD £.115.000~~
~~MORTAL KOMBAT 2 GB £. 59.000~~
~~MORTAL KOMBAT 2 GG £. 79.000~~

## SUPER NINTENDO PAL / USA / JAP

| | | | |
|---|---|---|---|
| FIFA INT. SOCCER | £. 95.000 | MICHAEL ANDRETTI RACING | £.135.000 |
| SUPER BATTLE TANK 2 | £.124.000 | BLACKTHORNE | £.119.000 |
| CHOPLIFTER III | £.103.000 | BUBSY 2 | £.129.000 |
| CLAYMATES | £.103.000 | SNOW WHITE | £.125.000 |
| TURN'N'BURN | £.124.000 | PACMAN 2 | £.119.000 |
| MAXIMUM CARNAGE | £.147.000 | SUPER PUNCHOUT | £. 79.000 |
| SUPER ADV. ISLAND 2 | £.134.000 | YOGI | £.119.000 |
| VIRTUAL BART | £.122.000 | SPARKSTER | £.115.000 |
| INC. HULK | £.122.000 | DRAGON VIEW | £.139.000 |
| EEK THE CAT | £.114.000 | EARTHWORM JIM | £.149.000 |
| JUNGLE BOOK | £.114.000 | CANNONDALE CUP | £.129.000 |
| FIEVEL GOES WEST | £.122.000 | FINAL FANTASY 3 | £.155.000 |
| SUPER METROID | £.124.000 | DEMON'S CREST | £.135.000 |
| | | HAMMERLOCK | £.129.000 |
| FIGHTER HISTORY | £.133.000 | | |
| KIKIKAIKAI 2 | £.159.000 | BEAST BALL | £.103.000 |
| PIRATES OF DARK WATER | £.135.000 | BRETT HULL HOCKEY | £.125.000 |
| YO YO HAKUSYO 2 | £.116.000 | DOUBLE DRAGON 5 | £.117.000 |
| FATAL FURY 2 SPECIAL | £.179.000 | LEGEND | £.117.000 |
| POWER RANGERS | £.149.000 | LEMMINGS 2 | £.135.000 |
| TECMO BASEBALL | £.138.000 | MICKEY MANIA | £.137.000 |
| AL UNSER Jr. RACING | £.119.000 | SUPER MORPH | £.103.000 |
| ILLUSION OF GAIA | £.145.000 | MICRO MACHINES 2 | £.117.000 |
| USHRA : MONSTER TRACK | £.137.000 | MIGHTY MAX | £.103.000 |
| MICHAEL ANDRETTI RACING | £.137.000 | VORTEX (FX) | £.137.000 |
| DOUBLE DRAGON 5 | £.132.000 | | |
| WORLD HEROES 2 | £.133.000 | | |

**DRAGON BALL Z 3 JAP £.159.000**
**SAMURAI SPIRIT JAP £.159.000**

## NEO GEO CD

NEO GEO CD SYSTEM £.999.000

TITOLI DISPONIBILI SU CD A £.179.000

FATAL FURY SPECIAL
SAMURAI SHODOWN
ART OF FIGHTING 2
SUPER SIDEKICK 2
KING OF THE MONSTERS 2

## NOVITA' PER 3DO PANASONIC

| | |
|---|---|
| VR STALKER | £.119.000 |
| BEACH VOLLEY | £. 99.000 |
| SPACE SHUTTLE | £. 99.000 |
| IMMORTAL DESIRE | £. 69.000 |
| DEMOLITION MAN | £.132.000 |
| SPACE ACE | £.175.000 |
| THEME PARK | £.119.000 |
| FIFA SOCCER | £.119.000 |
| NEED FOR SPEED | £.119.000 |
| SHOCK WAVE | £.132.000 |
| VIRTUA QUEST | £.179.000 |

SAMURAI SHODOWN TEL.
SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO TEL.

## NOVITA' PER ATARI JAGUAR

| | |
|---|---|
| ALIENS Vs. PREDATOR | £.135.000 |
| CHEKERED FLAG 2 | £.135.000 |
| DOUBLE DRAGON 5 | £.119.000 |
| TROY AIKMAN FOOTBALL | £.135.000 |
| CLUB DRIVE | £.119.000 |
| DRAGON : THE BRUCE LEE STORY | £.119.000 |
| DOOM | £.135.000 |
| KASUMY NINJA | £.135.000 |
| ZOOL 2 | £.105.000 |

## MEGA DRIVE

| | | | |
|---|---|---|---|
| STREET OF RAGE III (Jap) | £. 79.000 | MICKEY MANIA | £.119.000 |
| VIRTUA RACING (Jap) | £.119.000 | FLINK | £.103.000 |
| ETHERNAL CHAMPIONS (Jap) | £. 98.000 | MIGHTY MAX | £.103.000 |
| ALADDIN (Jap) | £. 69.000 | IRON HELIX | £.117.000 |
| BARKLEY SHOT UP'N JAM | £. 79.000 | LETHAL ENFORCERS 2 | £.125.000 |
| FIFA SOCCER | £. 89.000 | CONTRA : HARD CORPS | £.117.000 |
| WORLD CUP USA '94 | £. 89.000 | BUBSY 2 | £.115.000 |
| FATAL FURY II | £.132.000 | SNOW WHITE | £.115.000 |
| SONIC III | £. 89.000 | BEAVIS & BUTT HEAD | £.125.000 |
| SUB TERRANIA | £.109.000 | POWER RANGERS | £.117.000 |
| ECCO THE DOLPHIN 2 | £.119.000 | SONIC & KNUCKLES | £.135.000 |
| INC. HULK | £.109.000 | LAWNMOVERMAN | £.119.000 |
| MAXMUM CARNAGE | £.126.000 | SPARKSTER | £. 99.000 |
| PIRATES OF DARK WAT | £.121.000 | EATHWORM JIM | £.149.000 |
| | | CLAYFIGHTERS | £.125.000 |
| | | SHINING FORCE | £.149.000 |
| | | TINY TOONS : | |
| | | ACME AL | £. 99.000 |
| SILVESTER & TWEETY | £.124.000 | | |
| JUNGLE BOOK | £.115.000 | | |
| DOUBLE DRAGON 5 | £.131.000 | | |
| USHRA : MONSTER TRACK | £.119.000 | | |
| TAZMANIA 2 | £. TEL. | | |
| JURASSIK PARK 2 | £.129.000 | | |

Servizio vendita all'ingrosso per rivenditori

PER I TITOLI NON IN ELENCO TELEFONARE

## NOVITA'

RANMA 1/2 FATAL FURY

VENDITA FUMETTI
VIDEO CASSETTE
MANGA & GADGETS
GIAPPONESI
ORIGINALI !!!!!!

NADIA
LAMU' LUPIN III

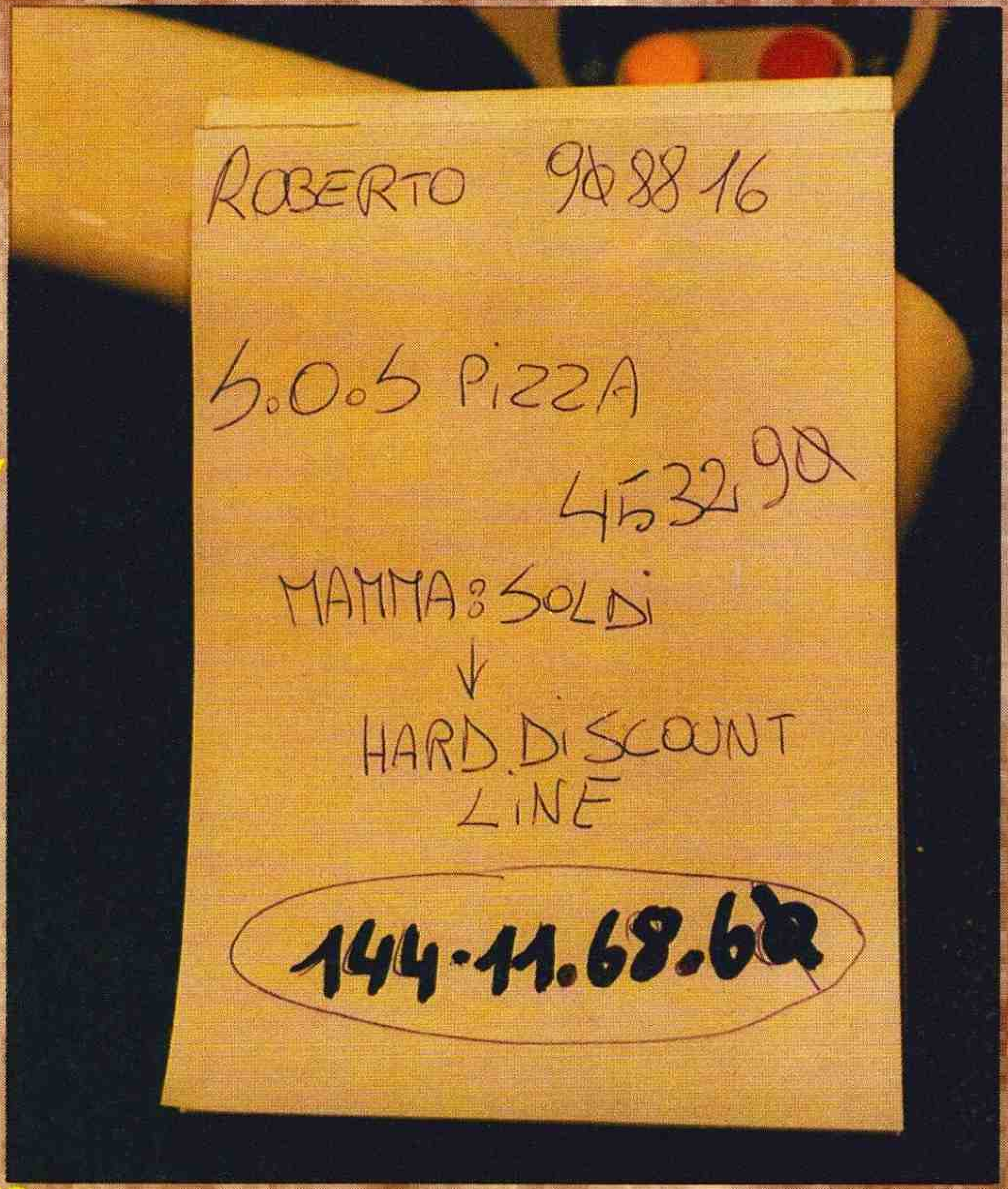
A TUTTI COLORO CHE ACQUISTERANNO VERRA' FATTO UN SIMPATICO OMAGGIO

RITIRO & VENDITA USATO

Tutti i nostri prezzi sono IVA compresa e sono realmente quelli di vendita!!!(Salvo fluttuazioni valutarie)

# I PREZZI PIU' BASSI SU GIOCHI & CONSOLE PER :
## SNES - MEGADRIVE - GAME BOY - GAME GEAR - 3DO - JAGUAR - 32 X

HARD DISCOUNT GAME LINE




CONSOLE SOLUS SET GAME BOY
£.88.000

CONSOLE GAME GEAR
£.149.000

DONKEY KONG GB
£.58.000

MORTAL KOMBAT 2 SNES
£.90.000

SPIDERMAN MAX CARNAGE SNES
£.117.000

JUNGLE BOOK GB
£.58.000

SUPER STREET FIGHTER 2 SNES
£.119.000

MORTAL KOMBAT 2 GG
£.60.000

SUPER NINTENDO CONSOLE PAL
£.210.000

MEGA DRIVE CONSOLE PAL
£.200.000

MORTAL KOMBAT 2 MD
£.99.000

HULK SNES USA
£.104.000

JUNGLE BOOK MD
£.94.000

SUPER STREET FIGHTER 2 MD
£.120.000

# 144.116.860

E ALTRI CENTINAI DI TITOLI PER LA TUA CONSOLE A PREZZI STRACCIATI!!!!.

## SWAP LINE "GAME OVER"

LA 1° SWAP LINE DEI VIDEO GIOCHI IN ITALIA

TELEFONA A QUESTO NUMERO
POTRAI SCAMBIARE LA TUA CARTUCCIA USATA
CON UNA DELLE NOSTRE A TUA SCELTA
FRA DECINE DI TITOLI.
PER "GAME GEAR","GAME BOY","SUPER NES",
"MEGA DRIVE",A SOLE £.29.000
COMPRESE LE SPESE DI SPEDIZIONE.

NON DEVI FARE ALTRO CHE ASCOLTARE
LE ISTRUZIONI CHE TI VERRANNO DETTE.
POI UNA VOLTA SEMTITO IL TITOLO CHE
TI INTERESSA PRENOTALO E SUBITO SPEDISCI
LA TUA CARTUCCIA AL NOSTRO INDIRIZZO
SPECIFICANDO IL TITOLO CHE VUOI INSIEME
ALLE £.29.000.

IMPORTANTE: SARANNO ACCETTATE SOLO LE CARTUCCE
CON CUSTODIA E MANUALI ORIGINALI.

NON TI RESTA CHE PROVARE E VEDRAI CHE RIMARRAI CONTENTO.

**TEL. 144.116.340**

ATTIVO 24 ORE SU 24 7 GIORNI SU 7 CON PIU' DI 10 LINEE.

"GAME OVER" VIA A.BERTOLA.6 - 47037 - RIMINI.

TARIFFA Lit.2540/Min. + IVA - CESNI s.r.l. VIA DEL CAIRO ,32 - VARESE.

IL MONDO DEI VIDEOGIOCHI E'
UN MERCATO IN ESPANSIONE.
APRI ANCHE TU UN NEGOZIO SPECIALIZZATO
IN VIDEOGIOCHI , O SE SEI GIA'
UN RIVENDITORE RIVOLGITI A

GAME OVER FRANCHISING LINE.

TI ASSICURA

RISPARMIO ECONOMICO : I PREZZI SONO DA IMPORTATORE.

RISPARMIO DI TEMPO : ASSISTENZA TECNICA , PUBBLICITARIA ,
ADDESTRAMENTO INIZIALE , ARREDAMENTO E
INVESTIMENTO CONCORDATO CON IL CLIENTE.

PER MAGGIORI INFORMAZIONI :
"GAME OVER s.a.s" Via A.Bertola ,6 - 47037 - Rimini - Tel.&Fax. 0541- 22045.

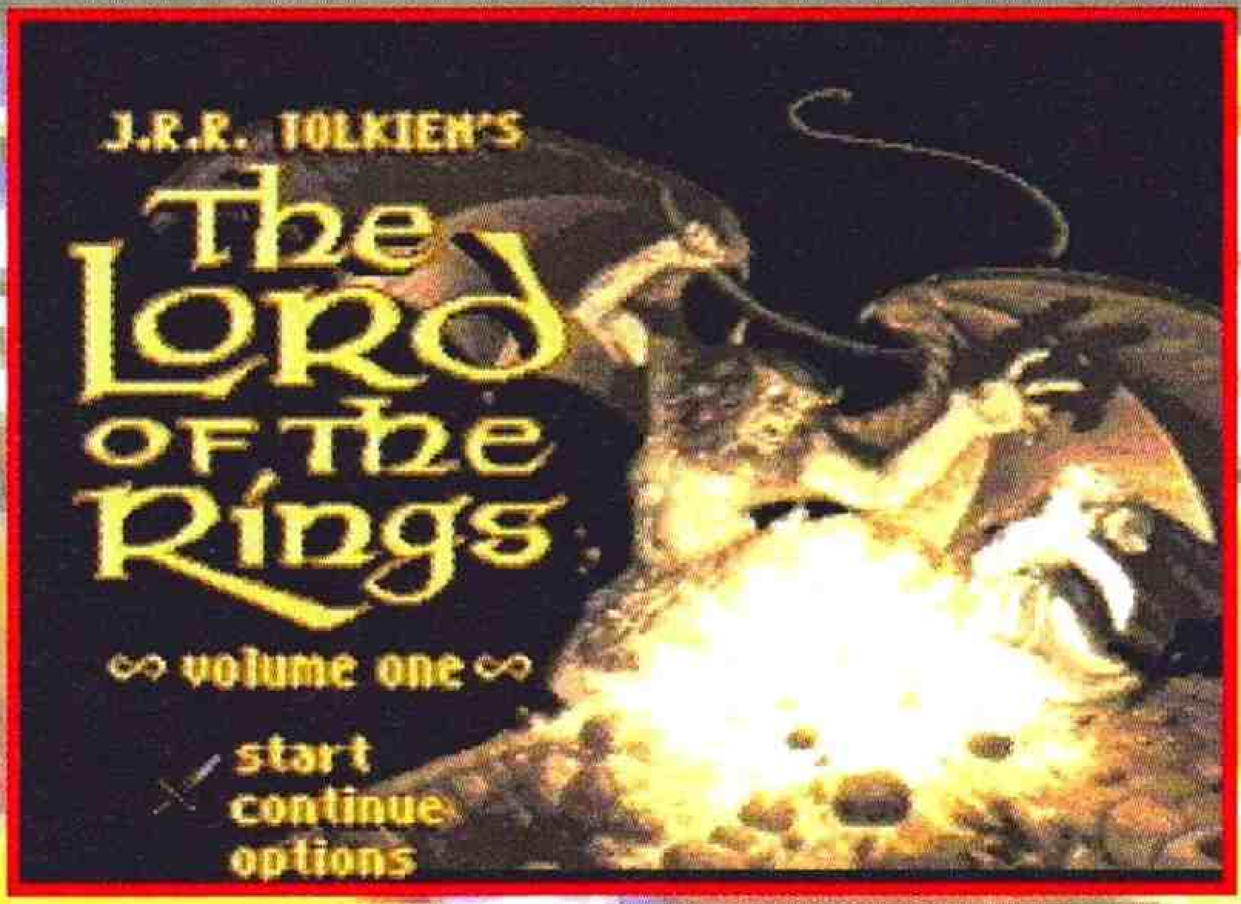
# INTERPLAY

PREVIEW

MD/SNES

**Cosa bolle nel grande calderone della Interplay? Quali sono le prossime novità, i titoli destinati a occupare i vostri video per i prossimi mesi? Ecco a voi, per rispondere a questa annosa questione, una rapida carrellata dei titoli più interessanti, partendo da quelli per Super Nintendo per arrivare a quelli per Mega Drive.**

Primo tra tutti - più che altro per una questione puramente affettiva e per un dovuto atto di onore - troviamo LORD OF THE RINGS, ennesima trasposizione del grandissimo romanzo di J.R.R. Tolkien. Ancora una volta, come è già capitato in passato, ci troviamo davanti a un arcade adventure piuttosto dinamico che, pur prendendo le proprie mosse dai tratti più salienti del romanzo, non vuole certo costringere i giocatori all'interno di schemi prefissati. Al giocatore viene affidato il giovane Frodo, un hobbit intraprendente sulle cui spalle grava il peso di una terribile responsabilità: evitare che l'Oscuro Signore di Mordor - alias Sauron - riesca ad allungare le proprie perfide manacce sull'unico anello, un artefatto dallo smisurato potere che lo renderebbe assoluto signore di tutta la Terra di Mezzo. Non mancano, ovviamente, i personaggi più celebri della saga, a partire dall'indimenticabile Gandalf, così come abbondano i richiami per quanto concerne i cattivi. La visuale del gioco, tridimensionale, viene ripresa dall'alto, con lo schermo interamente occupato dalla scena di gioco (il giocatore può richiamare, a piacimento, l'inventario), mentre le comunicazioni tra personaggi o tra computer e giocatore avvengono mediante piccoli pezzi di pergamena, in perfetto stile fantasy.



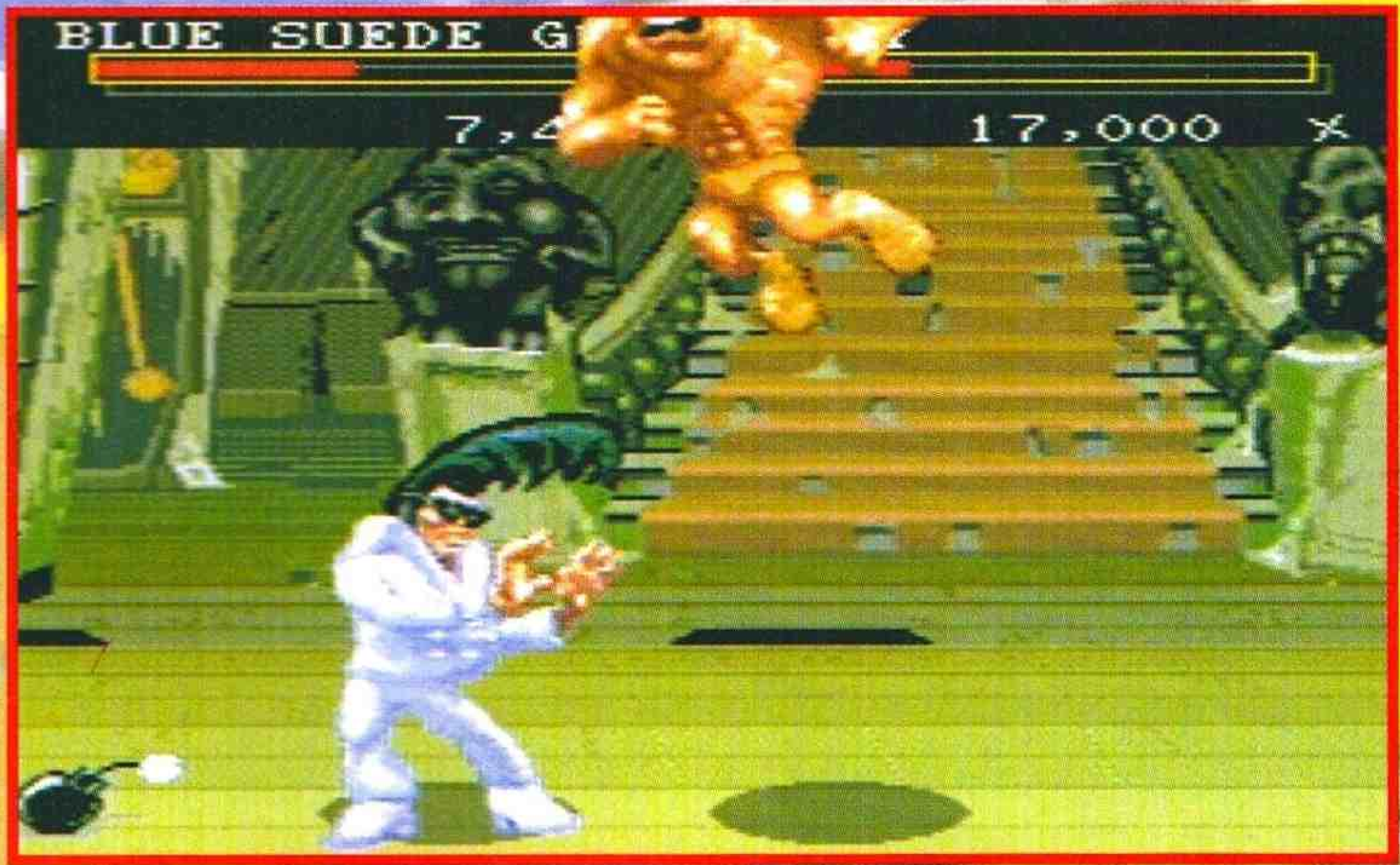

Non possiede certo un background altrettanto celebre, ma non mancherà comunque di lasciare una profonda impronta: stiamo parlando di BLACKHAWK, secondo titolo della nostra lista, un arcade dove azione e ragionamento si alternano a ritmo incalzante. Il personaggio principale è uno dei classici eroi pieni di bicipiti e deltoidi, regolarmente vestito con abiti aderenti che ne mettono in risalto la muscolatura, un ghigno da vero duro scolpito sul volto e una missione da compiere: infiltrarsi in un sotterraneo e liberare tutti i prigionieri. L'ambientazione è leggermente futuristica, con un sacco di gadget utili e - più spesso - terribilmente letali, un sacco di cattivi e un sacco di cose da fare. in una prima fase, di cosiddetto "training", vengono esplorate le diverse possibilità di movimento, in particolare attraverso la voce dei diversi prigionieri che, molto gentilmente, spiegano al povero eroe (con evidenti problemi nel controllo del proprio corpo) cosa deve fare per riuscire a saltare, usare le armi, correre e

via dicendo. Inizialmente il nostro eroe dispone "soltanto" di una mega pistola (di quelle che si reggono a due mani, tanto per intenderci), ma non mancano naturalmente altre armi sparse per i diversi livelli. A parte la realizzazione grafica, con visuale laterale e una grande animazione, quello che sembra essere il punto forte del gioco è il realismo: per potere compiere un salto decente è necessario riporre le armi negli appositi foderi, e lo stesso vale quando ci si deve arrampicare. I nemici sono molto vari e ben definiti (finalmente degli orchi fatti davvero bene), ma hanno la pessima abitudine di nascondersi nelle ombre, salvo poi sbucare fuori all'improvviso aprendo contemporaneamente il fuoco; per fortuna anche il protagonista può adottare la stessa tecnica (che, tanto per cambiare, gli viene spiegata da un prigioniero appeso per i polsi).
Ritornando ai classici, ma questa volta classici del cinema, incontriamo due personaggi particolarmente amati: ROBOCOP e (no, VS) TERMINATOR, rispettivamente nei ruoli di buono e cattivo della situazione. Nel gioco, di cui abbiamo già recensito positivamente la versione Mega Drive, viene impersonato il robot di metallo, come al solito intento a mantenere la legge e l'ordine. Diverso è invece l'obiettivo che muove il replicante del futuro, deciso a sterminare qualsiasi essere vivente (anche uno già morto per il 90%, come Robocop). Naturalmente lo scontro tra i due mastodonti del cinema non occupa tutto il gioco, che risulta essere un misto di shoot 'em up e platform, ma solo la fase conclusiva dell'epica battaglia. Una nota positiva, che era già stata rilevata nella versione Mega Drive, è la possanza di Robocop: una volta tanto, il poliziotto di latta non viene picchiato dal primo venuto, ma resiste piuttosto bene a qualsiasi tipo di attacco. Purtroppo, nel corso della propria avventura, si troverà ad affrontare dei guerrieri professionisti, molti dei quali sono - tra l'altro - in parte cyborg, ma questo è uno dei rischi del mestiere.

Chiude la rassegna Super Nintendo STAR TREK ACADEMY, con l'acclamatissimo ritorno di Mr. "gli hanno rubato il cervello...". Il gioco è veramente molto vasto e articolato, e prevede una serie di opzioni veramente interessantissime. Per prima cosa è possibile scegliere se darsi subito all'avventura, gettandosi a capofitto nelle più terribili missioni, oppure percorrere per intero la carriera di un ufficiale della Federazione. Nel primo caso ci troviamo di fronte a una serie di possibilità decisamente nutrita e attraente, dove ai semplici scenari con duelli e battaglie si alternano alcune delle avventure più classiche dell'Enterprise, prima tra tutti L'Ira di Khan. In caso di un combattimento fine a se stesso viene addirittura offerta la possibilità di scegliere tra le diverse astronavi disponibili, sia per sé che per gli avversari, e - sorpresa sorpresa - la scelta non si limita soltanto a mezzi della federazione (argh, finalmente i Klingon!!!). Certamente non meno interessante è la carriera come ufficiale della Federazione, dove è necessario superare prove ed esami sempre più difficili prima di potersi lanciare all'esplora-

DOUBLE DRAGON™
The Shadow Falls™
L'ULTIMO COMBATTIMENTO!
Cartuccia 16 Meg.
Colpi speciali e tattiche di combattimento specifiche per ognuno degli 8 personaggi.
TRADEWEST
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION
SONY
ELECTRONIC PUBLISHING
Double Dragon V™ © 1994 Leland Interactive Media. Licensed to Tradewest, Inc. by Leland Interactive Media. Distributed by Sony Electronic Publishing Ltd, under exclusive license from Tradewest, Inc.

zione dello spazio.
Due conversioni costituiscono invece le novità previste per il Mega Drive: CLAY FIGHTER e Rock'n'Roll Racing. Il primo, per i



corti di memoria e i neofiti, è un beat 'em up piuttosto strano, dove i combattenti sono rappresentati da creature di creta, più o meno strane e inevitabilmente deformabili. Così, al posto dell'eroe americano pieno di muscoli e dal sorriso smagliante, troviamo bebé da guerra, vichinghe rabbiose, indefinibili masse gommose e altri simpatici caratteri dello stesso genere. Il gioco, in versione Super Nintendo, aveva riscosso giudizi molto positivi grazie alla propria originalità, alla quale veniva affiancata un'ottima giocabilità; speriamo che sia lo stesso anche su Mega Drive.
ROCK'N'ROLL RACING è invece un gioco di corse, anche questa volta piuttosto alternativo: i concorrenti di questa violenta sfida tra auto sono infatti degli alieni (per i più conservatori ci sono comunque anche i terrestri, non temete), per i quali l'unica gara buona è quella in cui tutti i concorrenti ci lasciano le penne (o le squame, dipende poi dai casi). Il gioco viene ripreso dall'alto, con i percorsi che diventano sempre più complessi con l'avanzare dell'esperienza e i nemici sempre più agguerriti; fortunatamente, con i guadagni delle gare è possibile incrementare la potenza del proprio mezzo, armandolo e munendolo di motori sempre più potenti. Pensate che possa bastare? Io credo di sì!

# PREVIEW

SNES

**Eh, ma il suo sforzo è grosso come il mio. E già, e pensa che siamo già alla terza...**

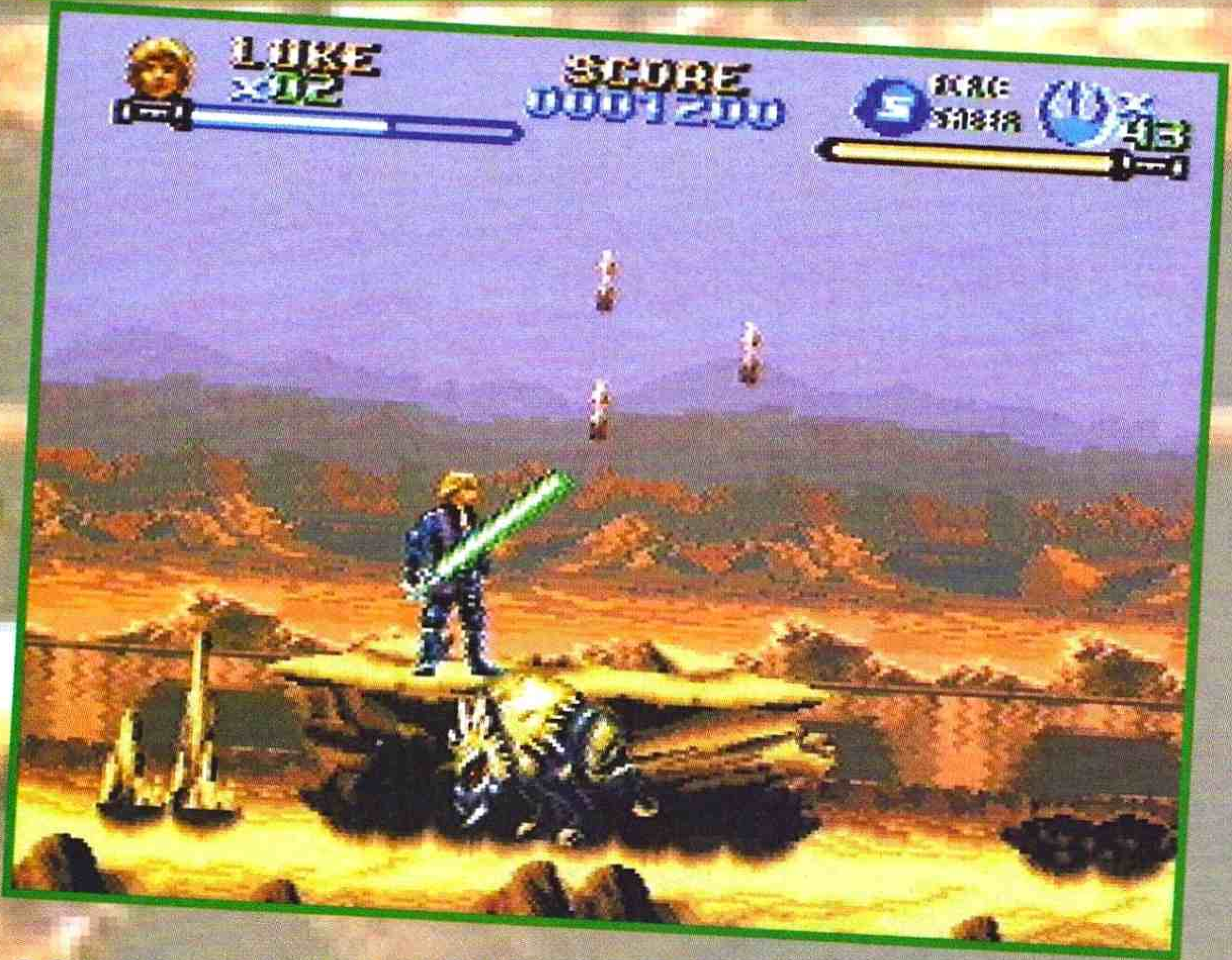
Vabbè, non è un cappello originalissimo (al contrario del film da cui è tratta la prima frase - Balle Spaziali), ma non me la sentivo di cominciare con un "La forza della JVC" o qualcosa di simile (e probabilmente mi dimenticherò di aver scritto tutto ciò e sulla copertina del numero di dicembre lo troverete tra i titoli). Mi sembra inutile raccontarvi la storia della saga di Guerre Stellari - non riesco a immaginarmi qualcuno che non la conosca - e conseguentemente anche quella delle due precedenti puntate del gioco in questione. Vi basti sapere che questo terzo episodio ricalca bene o male la trama del film: vi troverete nuovamente a combattere l'Impero, e si spera che almeno questa volta facciate un buon lavoro - ah, e già che ci siete pulite prima di andarvene. La trama vi porterà dal palazzo di Jabba TMB The Hut (il bambino più grasso del mondo) alle foreste di Endor e infine alla Torre dell'Imperatore, dandovi la possibilità di impersonare ben cinque dei protagonisti del film, dall'Ewok Wicket alla principessa Leia (o Leila in italiano - mi sono sempre chiesto perché portasse le cuffie tutto il tempo; ora potrò scoprirlo!); immagino che gli altri tre saranno Chewie, Han Solo e Luke Skywalker, ma non metteteci la mano sul fuoco, potrei an-

## MAGIC BOY

**Un altro prodotto JVC in uscita a dicembre: Magic Boy. La storia è quella di un ragazzotto apprendista stregone, tale Hewlitt, che per errore ha trasformato tutti - a partire dal proprio maestro per arrivare a ogni creatura nel raggio di cento miglia - in mostri, e il suo/vostro compito è quello di far ritornare le cose come erano prima. Grafica tenerosa e tonda (siamo stati tutti male in redazione quando l'abbiamo visto) e 95 livelli divisi in 4 mondi per questa fatica Empire/JVC, in arrivo anch'essa a dicembre (per cui anche la recensione si farà vedere, non preoccupatevi).**

che sbagliarmi (quando si dice la fantascienza...). Bene o male la struttura del gioco rimane quella dei precedenti episodi, con livelli in cui bisogna correre, saltare, sparare e affettare alternati ad altri in cui bisogna guidare e sparare (rigorosamente in Mode 7. Pare che ce ne sia uno in cui si fa il cannoniere dal Millennium Falcon). Un classico seguito quindi, per la JVC. La qualità è sempre ottima - per quanto riguarda grafica e sonoro (con musiche originali di John Williams) - ma speriamo in qualche innovazione rispetto alle due precedenti conversioni (da film. E anche belle; che il mondo stia cambiando lasciando indietro poveri dinosauri come me che non credono nei tie-in?). Comunque godetevi le foto e siate pazienti, che sul prossimo numero ci sarà la recensione.

Alex



KICK OFF 3
EUROPEAN
Challenge
MEGA DRIVE
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
- ORA CON 120 SQUADRE DI CLUB NAZIONALI ED INTERNAZIONALI!
- OPZIONE TRAINING PER IMPARARE AD UTILIZZARE CORRETTAMENTE TUTTE LE NUOVE OPZIONI DI GIOCO.
- 9 TIPI DI RUOLO SELEZIONABILI DA PORTIERE AD ATTACCANTE, DA TERZINO A CENTROCAMPISTA.
- OPZIONI MANAGERIALI E DI TATTICA PER COPRIRE COSI' ADDIRITTURA IL RUOLO DI ALLENATORE.
- DECINE DI TIPI DI GIOCO DIVERSI: DAL COLPO DI TESTA AL PALLONETTO, DAL TUNNEL AL DRIBBLING.
- OPZIONE DI REPLAY ISTANTANEO PER RIVEDERE LE PIU' BELLE AZIONI DI GIOCO.
- ORA PUOI GIOCARE FINO A 10 DIFFERENTI CAMPIONATI CON GIOCATORI REALI!!!
UN'ESCLUSIVA
GAMETIME DISTRIBUZIONE SRL
VIA FOSSOLO, 38
40138 BOLOGNA
TEL: 051-393.070 r.a.
FAX: 051-345.236
IN VENDITA DAL:
26 NOVEMBRE 1994
VIC TOKAI
ANCO
Tutti i nomi, i marchi e i logotipi riportati appartengono ai legittimi proprietari.

# GAMETIME® DISTRIBUZIONE SRL

40138 BOLOGNA - VIA FOSSOLO 38 TEL:051-393070 ra FAX:051-345236

**DISTRIBUZIONE UFFICIALE DI VIDEOGIOCHI ED ACCESSORI PER CONSOLE, PC, PC CDROM**

Tutti i nomi, i marchi e i logotipi riportati appartengono ai legittimi proprietari.

## ROMPE LA MONOTONIA DEL VIDEOGIOCO

PREVIEW

MD

# radical REX

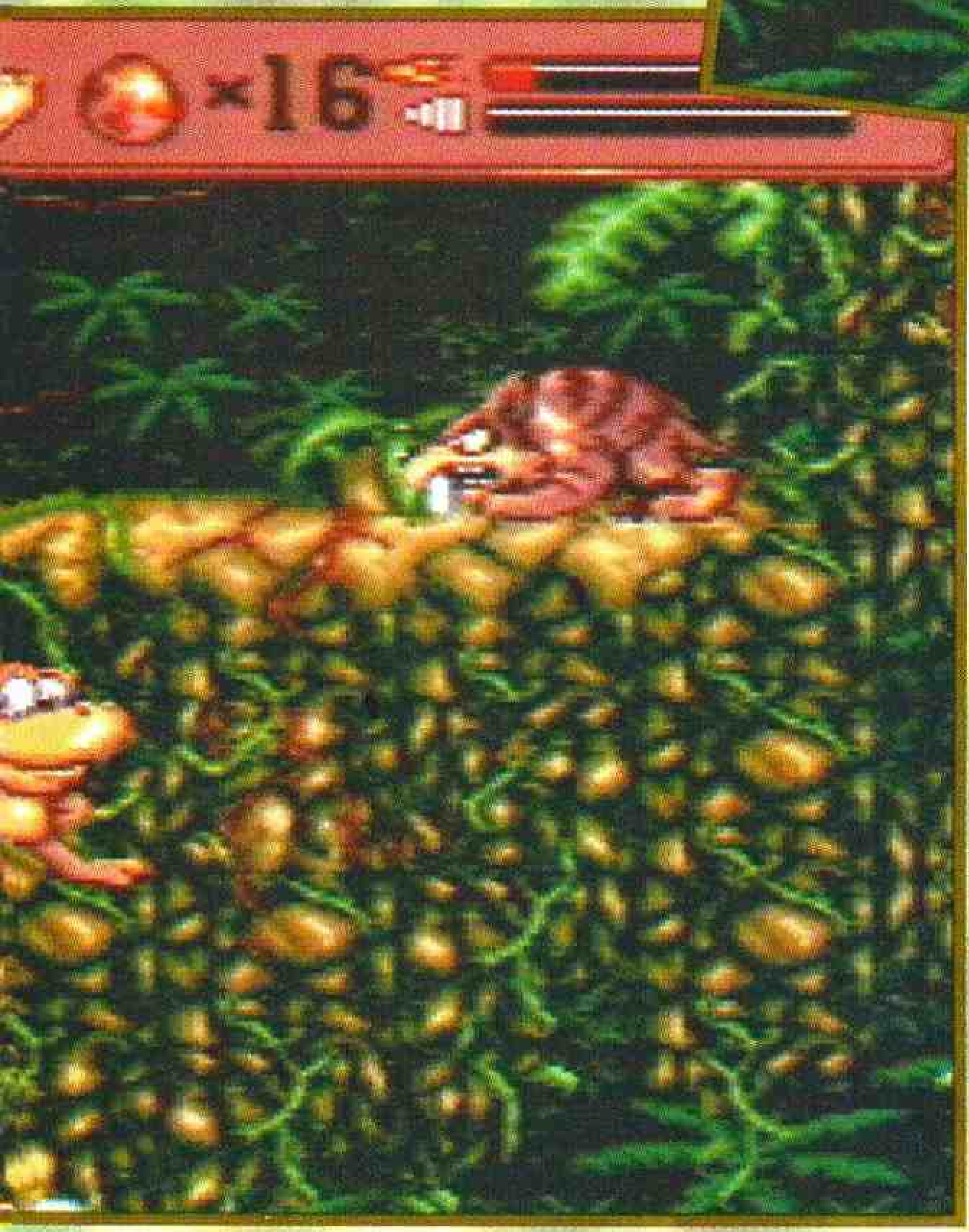
**Come dite? Pensavate che la moda dei dinosauri fosse finita? Nel caso non ve ne foste accorti, proprio in questo periodo è uscita la videocassetta; si ricomincia!**

Intendiamoci, questo cappello non voleva essere assolutamente una critica a Jurassic Park, che continuo ad amare e a sostenere anche contro coloro che non lo hanno apprezzato. Semplicemente, le mode di questo genere (quelle con alle spalle le cifre con taaanti zeri, per intenderci) sono dure a morire.

Radical Rex ci riporta con la mente a qualche milione di anni fa, quando il nostro mondo era popolato da una razza di creature incredibilmente intelligenti. Studiosi ed esperti di tutto il mondo continuano a negare questo fatto, che appare comunque particolarmente evidente a tutti. In favore della tesi che vuole dipingere i dinosauri come enormi animali dalle scarse capacità intellettuali, vengono portate due prove fondamentali. La prima consiste nella dimensione (presupposta) del cervello dei dinosauri, la seconda nel loro modo di vivere. Ora vorremmo chiarire, una volta per tutte, eventuali dubbi. Il cervello dei dinosauri era molto piccolo in rapporto al loro corpo, è innegabile, ma chi ci può dire come lo usavano? Noi abbiamo un cervello enorme, che però serve per lo più a riempire la scatola cranica (in alcuni casi questa è l'unica funzione), e continuiamo a usarne solo una piccola parte. Il secondo punto, invece, dimostra da sé la propria assurdità. I dinosauri erano stupidi perché non costruivano macchine inquinanti, non passavano una sostanziosa parte della propria vita a fare inutili code, si sfamavano con quello che la natura offriva loro, non avevano la televisione... Beh, se queste non sono prove di intelligenza, non so proprio quali potrebbero esserlo.

Un altro mito che deve essere sfatato è quello che riguarda la scomparsa dei giganti preistorici. La colpa, come alcuni già sostengono, è proprio dei mammiferi, ma la meccanica degli avvenimenti è stata leggermente diversa rispetto alle odierne teorie; infatti se fosse dipeso da roditori e simili i dinosauri starebbero ancora prendendo il sole sulle coste del Nord America. Il colpevole, per essere precisi, è stato un unico

mammifero, il crudele Skriitch che, giunto da non si sa dove con degli incredibili poteri magici, ha annullato totalmente la volontà dei dinosauri, rendendoli propri schiavi e portandoli fino all'estinzione. Ma ora, finalmente, voi potrete cambiare le cose!
Radical Rex, infatti, non è caduto sotto il malefico influsso del mammistregone: grazie alla propria volontà, ai postumi di una sbronza colossale (all'epoca sì che ci si ubriacava veramente!) e alle cuffie del Walkman con il volume leggermente alto, il folle dinosauro-schettinatore è riuscito a mantenere il pieno controllo di se stesso e adesso, smaltita la sbronza, farà di tutto per aiutare i propri compagni, in particolare la compagna Rexanne.




Ma com'è il mondo di Rex? Quali pericoli dovremo aspettarci? Per prima cosa, inutile dirlo, una collezione pressoché completa di dinosauri. Solitamente si tratta di amici di Rex, fatta eccezione per due Triceratopi ai quali ha vinto 8.000 conchiglie giocando a poker, ma ora che sono caduti sotto l'influsso di Skriitch possono rivelarsi mortali avversari (e, casualmente, Rex non ha intenzione di far loro veramente del male). A questi si aggiungono poi un paio di elementi già rognosi per i fatti propri: scorpioni, serpenti, rane, uccelli e alcuni dinosauri non-morti, senza chiaramente dimenticare il crudele Skriitch, un temibile quanto potente... topolino. Fortunatamente, anche due piccoli amici di Rex si sono salvati dal controllo di Skriitch, e potranno rivelarsi molto utili nel corso del gioco: si tratta di Dinovator, normalmente adibito a funzione di ascensore nel giardino di Rex, e del pesce Aqualung. Inutile sottolineare che Skriitch - che fesso non è - ha scelto come propria dimora il posto più lontano possibile rispetto alla casa di Rex. Il nostro eroe dovrà quindi attraversarsi un intero mondo preistorico prima di potere finalmente mettere le zampe sull'odiato topo, esibendosi in lunghe corse sullo skateboard, nuotate e arrampicate. Oltre alla propria possente mole, Rex dispone comunque di alcune notevoli armi per difendersi dagli attacchi dei propri ex-amici: sputa fuoco (i sassi ritrovati nello stomaco dei dinosauri non servivano per digerire la roba ingurgitata, bensì per fare accendere le scintille e sprigionare le fiamme), un'abitudine poco adatta ai party più mondani ma utile in queste situazioni, calcia e ruggisce (altra cosa che non sapevate, scommetto...).
Con questo chiudiamo la nostra breve ma essenziale lezione di dinosaurologia: a questo punto siete pronti per sostenere qualsiasi esame in materia, assolutamente certi che verrete bocciati senza appello.

Andrea Fattori

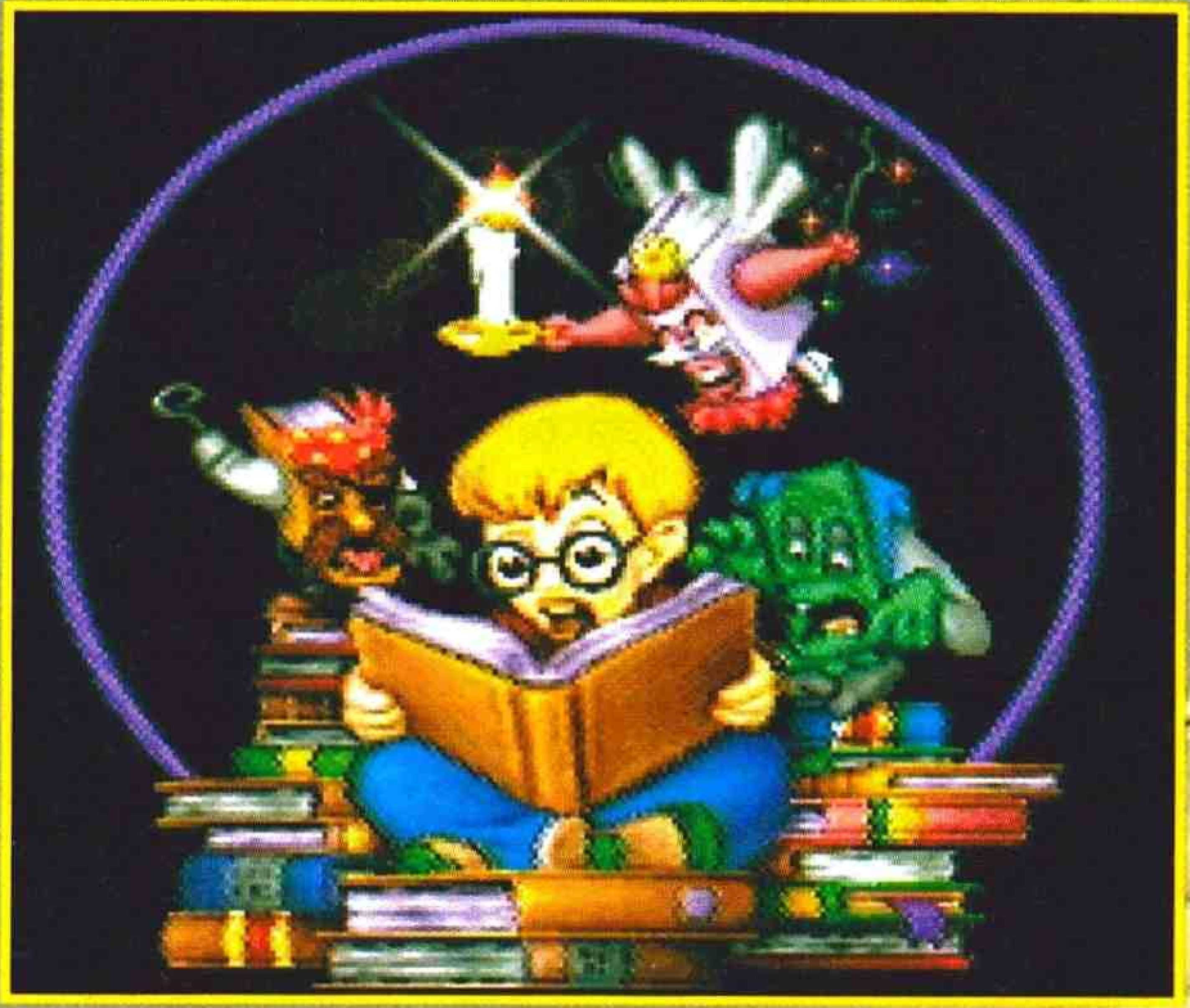
PREVIEW

MD/SNES

**"Mamma, ho perso l'aereo!"- "No! Ma davvero? E un bel chissenefrega, eh?"**

Non so perché, ma Macaulay Culkin mi è sempre stato sulle scatole... Scusatemi, ma proprio mi è venuta dal fondo del cuore! Chi è Macaulay Culkin? Ma il protagonista di Mamma ho Perso l'Aereo e del suo sciagurato seguito, nonché di altre bestialità del genere! Mio Dio, come lo odio! Non c'è un motivo ben preciso, ma solo il fatto di dovere vedere tutte le volte sulla press release come diavolo si chiama e come si scrive il nome di questo moccioso, mi innervosisce in una maniera a dir poco equina (avete mai visto un cavallo nervoso? No? Beh, non ve lo auguro, soprattutto se come me non potete sopportare la vista di un cavallo qualsiasi. Persino Furia Cavallo del West mi spaventa!). Al pari, il solo viso di Maccoso Culkin mi indispone drammaticamente: come può un marmocchio della sua età avere una faccia così di tolla? Non è possibile!

Ma se lo odio tanto vi starete chiedendo sicuramente il motivo del mio monologo. E' presto detto! In casi del genere, in redazione si fa la pesca del bastoncino (non è vero, i bastoncini vengono distribuiti in maniera direttamente proporzionale. A cosa? Fate voi... NdAlex) e il redattore che ha la sventura di pescare quello più piccolo si becca l'ultima cosa al mondo che vorrebbe fare, nel mio caso si tratta della preview del gioco ispirato all'ultimo film del marmocchio biondo: The Pagemaster! Giustamente questa volta la dea bendata ha deciso di andare a sbattere da un'altra parte (non per niente è bendata), ignorando la mia persona (chissà perché... NdAlex) e andando direttamente a



Can

Hold.

baciare in bocca tutti gli altri. Ma torniamo a The Pagemaster, che tra l'altro sfoggia una delle facce da schiaffi più belle della storia: chiaramente è sempre Culkin, ma questa volta un bel paio di calci non glieli leverebbe nessuno, fosse solo per gli occhiali con la viscida montatura nera in stile De Michelis, e le armi disegnate in stile cartone nelle mani. In The

Pagemaster però, Culkin fa la parte di un piccolo ragazzino di nome Richard Tyler, sempre in apprensione per possibili attacchi nucleari ed eventuali terremoti. Quello di cui ha bisogno Richard è senza dubbio un'avventura in grado di formare al meglio il suo carattere e che elida per sempre ogni sorta di pessimismo e di insicurezza latenti nella sua anima. Richard è finito, per qualche via travagliata, nelle mani del Pagemaster, il quale lo tiene imprigionato in un mondo a metà fra la fantasia e la realtà: solo così il marmocchio riacquisterà fiducia in lui. Ma l'avventura di Richard non sarà certo così facile da portare a termine, visto che il Pagemaster (letteralmente il Signore delle Pagine) impedirà a Richard di fuggire rievocando tre tipi di letteratura, ognuno dei quali contenente dei personaggi creati dalla fantasia di alcuni scrittori, ma non per questo meno spaventosi, come per esempio Mr Hyde, Frankenstein e Big Bad Wolf, meglio conosciuto come il lupo cattivo ("Little pig, little pig, let me in!").
Il giocatore dovrà guidare il personaggio interpretato da Culkin attraverso tre diversi e pittoreschi mondi letterari, a loro volta suddivisi in parecchi sottolivelli davvero impegnativi. Come nel più classico dei platform, il giocatore troverà svariati oggetti tipo sacche di biglie, scarpe magiche e altre amenità simili che, oltre a potenziare il personaggio, incrementeranno anche la sua energia (per esempio, se possedete tre oggetti, potrete venire colpiti per tre volte...). La grafica di The Pagemaster è molto nitida e parecchio veloce (forse troppo per i miei gusti), ma si preannuncia come un platform davvero interessante, malgrado la versione che ho giocato io, probabilmente non definitiva, fosse davvero troppo difficile. Prossimamente ci sarà l'appuntamento con la recensione, poiché la versione per Super NES uscirà in concomitanza con il film, previsto per l'11 dicembre nel Regno Unito (sempre che interessi a qualcuno...).

Andrea "MAO " Della Calce

# COMPUTER ONE ®

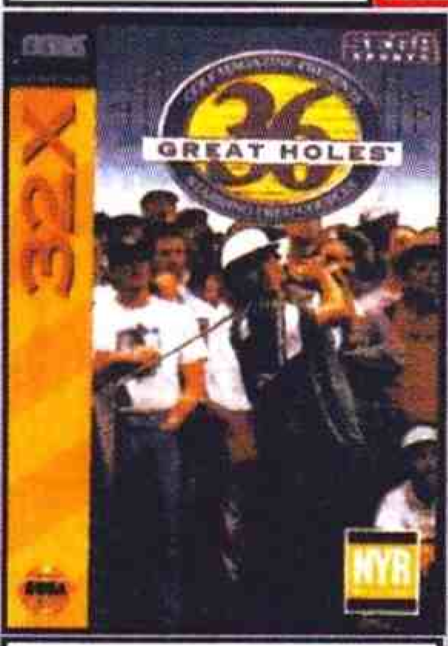
VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedi' mattina

TELEFONO: 051 - 343.504 10 linee

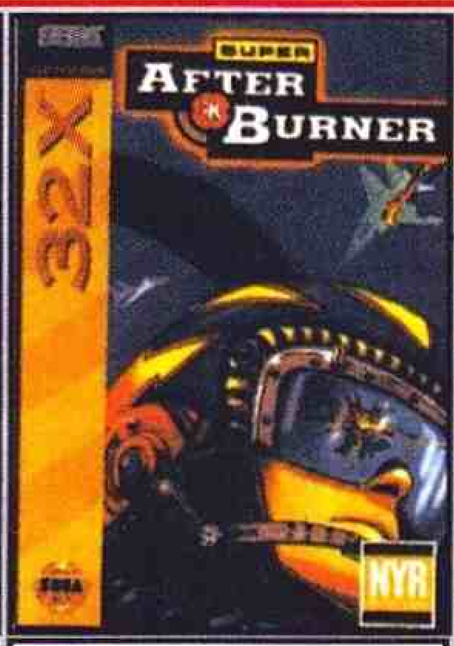
IL FUTURO E' REALTA''

FAX 051-344.906 o 345.100

## FINALMENTE DISPONIBILE



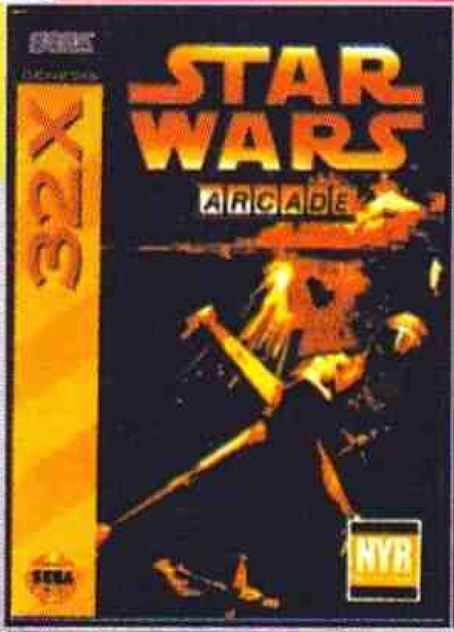
L. 149.000



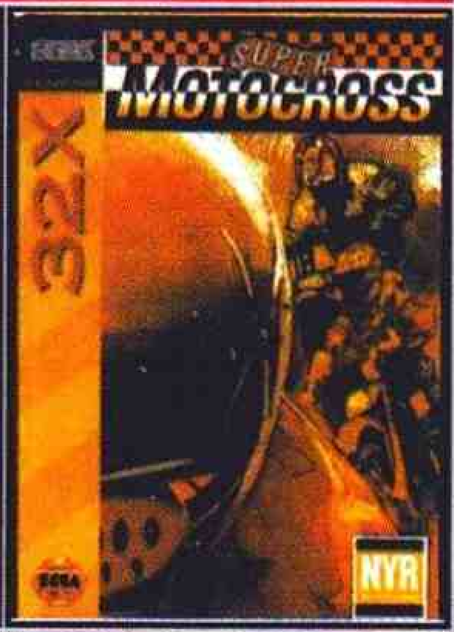
L. 149.000

3 9 5 0 0 0

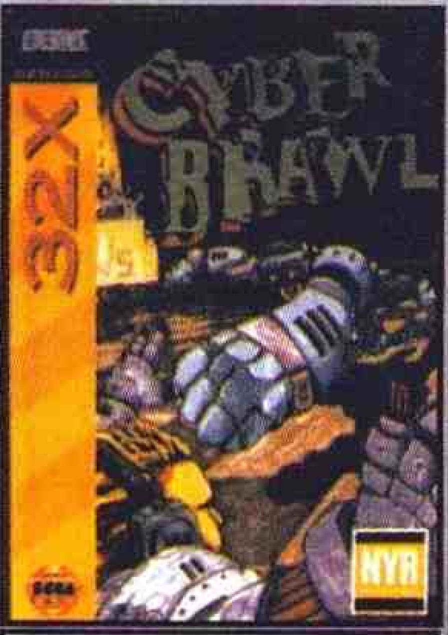
3 9 5 0 0 0



L. 129.000



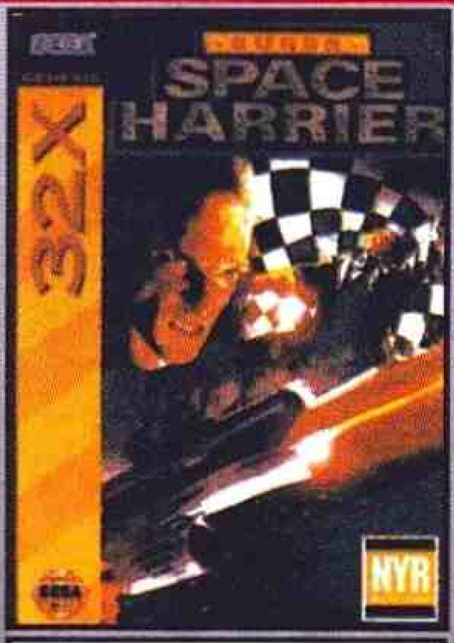
L. 129.000



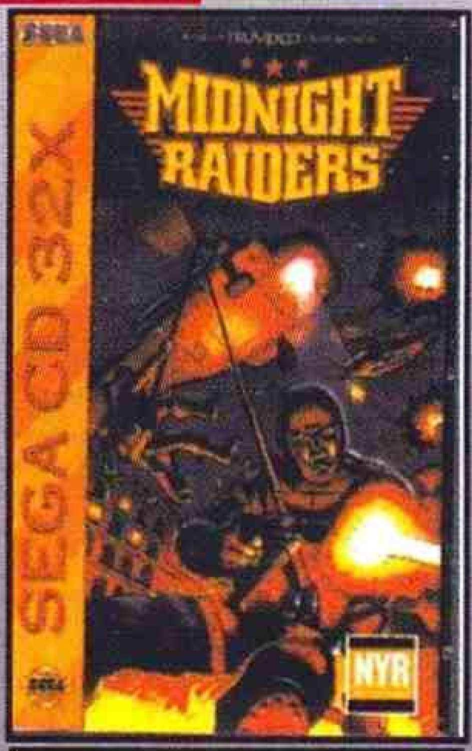
L. 149.000

L. 149.000

L. 129.000

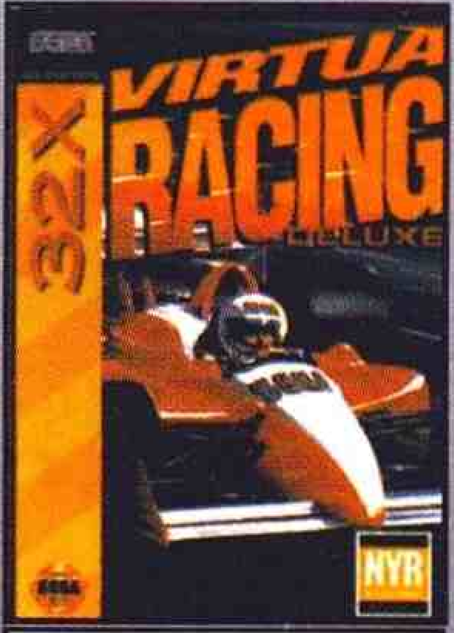


L. 129.000



L. 129.000

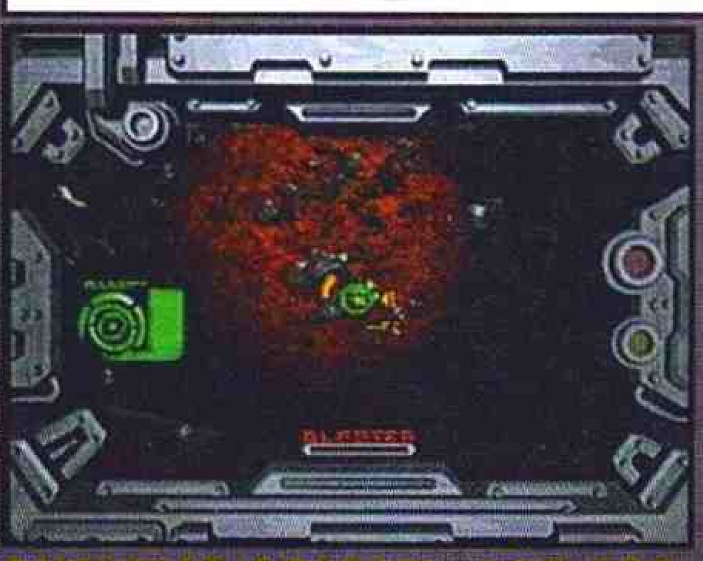
L. 149.000



L. 149.000

VERSIONE USA L. 999.000 con 2 GIOCHI
VERSIONE PAL L. 1.199.000 con TOTAL ECLIPSE
(incluso cavo scart e alimentatore 220V)

NEO GEO CD + CAVO SCART
TELEFONARE

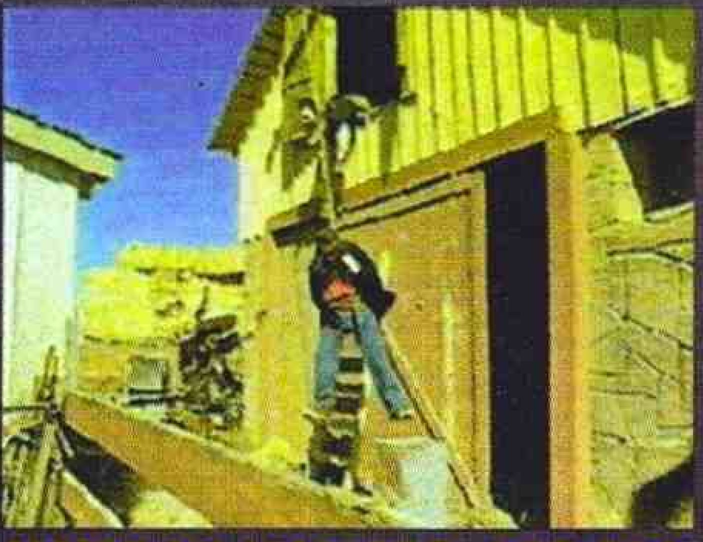

BURNING SOLDIER 125.000

DRAGON'S LAIR 119.000

| DISPONIBILI PER 3DO | |
|---|---|
| SPACE SHUTTLE | 109.000 |
| MEGARACE | 109.000 |
| SHERLOCK HOLMES | 125.000 |
| GUARDIAN WAR | 125.000 |
| SHADOW WAR | 129.000 |
| SLAYER | 129.000 |
| MICROCOSM | 129.000 |
| GRIDDERS | 125.000 |
| WHO SHOT J.ROCK | 125.000 |
| VR STALKER | 119.000 |
| PATAANK | 125.000 |
| THEME PARK | 119.000 |
| DEMOLITION MAN | 139.000 |
| SPACE ACE | 129.000 |
| FIFA SOCCER | 129.000 |
| NEED FOR SPEED | 129.000 |
| OFF WORLD INTERCEP | 119.000 |
| CAPTAIN QUASAR | 119.000 |
| FLYING NIGHTMARES | 119.000 |
| SPACE PIRATES | 119.000 |
| DRAGON TALES | 109.000 |
| WING COMMANDER 3 | TELEF. |
| POWER SLIDE | TELEF. |

ART OF FIGHTING 2 95.000

FATAL FURY SPECIAL 95.000


MAD DOG MCCREE 2 129.000

ROAD RASH 139.000

KING OF MONSTER 2 129.000

SAMURAI SPIRIT 129.000

SHOCKWAVE 149.000

WAY OF THE WARRIOR 129.000

SUPER SIDE KICK 2 95.000

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.

# COMPUTER ONE ®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedi' mattina

TELEFONO: 051 - 343.504 10 linee

MEGADRIVE EURO

FAX 051-344.906

Tutti i nomi e i marhi tati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.

PREVIEW

SNES

**Dopo anni e anni di assenza, Pac Man è tornato tra noi. Com'è, bello? E' brutto? Forse è ancora presto per dirlo, ma accoglierlo con un bel "Benvenuto Pac Man" mi sembra il minimo che si possa fare.**

Mi sembra quasi ieri che giocavo con il mitico Pac Land sul mio Sessantaquattro; da allora molte cose sono cambiate: è caduto il Muro di Berlino, Clinton è diventato presidente, sono nate le console della Sega e della Nintendo, ma il minestrone con i ceci continua a ripugnarmi.
Anche i videogiochi, come tutto del resto, si sono evoluti; hanno una grafica più bella, un sonoro spaventoso, una giocabilità sempre più raffinata, ma le mie partite a Pac Man in sala giochi ancora le ricordo. L'ultima cosa a cui avrei mai pensato, comunque, era di rigiocare con lo sprite per eccellenza su un Super Nes e, invece, eccomi qua a fare la preview di un gioco che lo vede addirittura come protagonista.

Ovviamente, comunque, alla Mindscape hanno potuto disporre delle qualità tecniche del Super Nes e hanno così agito di conseguenza; quello che ne è saltato fuori è un platform game graficamente molto bello: i vari livelli, infatti, sembrano molto curati e divinamente colorati, caratterizzati sostanzialmente da uno stile grafico molto pacioccoso (come pacioccoso è Pac Man, del resto...) e da una fluidità di scrolling che non si vedeva da parecchio tempo in un platform.
Anche le animazioni dei vari sprite non sono state sottovalutate: il cerchiolone giallo, infatti, oltre che muoversi molto bene, sarà dotato di tutta una serie di espressioni che non di rado lasceranno a bocca aperta il videogiocatore.
Per non parlare della giocabilità: per quanto ho potuto vedere e giocare, farà invidia a molti prodotti dello stesso genere (per un giudizio definitivo, però, forse è meglio attendere la recensione).
Facendo un piccolo salto indietro (oggi sono un po' stanco per fare sforzi eccessivi) voi impersonerete Pac Man (sorpresi eh?), il quale dovrà scorrazzare per livelli a scorrimento multidirezionale alla ricerca delle mitiche sferette gialle; dopo averle raccolte tutte dovrà cercare la chiave dell'entrata del livello successivo.
Dal momento che i livelli saranno molto grandi e media-

mente difficili e quindi rifarli ogni volta sarebbe un po' pallosetto, nella versione definitiva verranno inserite delle password che

verranno notificate alla fine del mondo in cui vi troverete. In questo nuovo episodio (pensate, credo che sia il nono), però, il nostro Pac Man non sarà preso alla sprovvista: infatti durante la partita, passando dentro ad alcuni "cerchi" entrerà in possesso di numerose armi e oggetti che lo agevoleranno non poco nella raccolta delle sferette e della chiave; avrete infatti l'occasione di utilizzare palle infuocate da sputare contro i malcapitati antagonisti, oppure un martellone indispensabile anche per aprirsi la strada altrimenti occlusa da agenti naturali; liane, grazie alle quali dondolarsi e quindi risalire da luoghi nei quali si rimarrebbe altrimenti imprigionati e altre cosucce che non faranno altro che aumentare la varietà del gioco che potrebbe altrimenti risultare un po' troppo canonico.
In effetti, tirando le somme (e togliendo lo sprite principale, che già da solo attira un bel po' di interesse) Pac in Time, sembra il solito platform game a scorrimento con frotte di nemici e decine di

piattaforme dalle quali fare attenzione di non cadere. Certo, personalmente tutto questo mi basta, ma io dopotutto sono uno sfegatato fan dei platform; comunque aspettiamo, dopotutto solo il tempo potrà darci una risposta; e se il gioco risulterà poi più originale di quello che sembra... tanto meglio.

Raffaele Sogni

PREVIEW

SNES

# STREET RACER

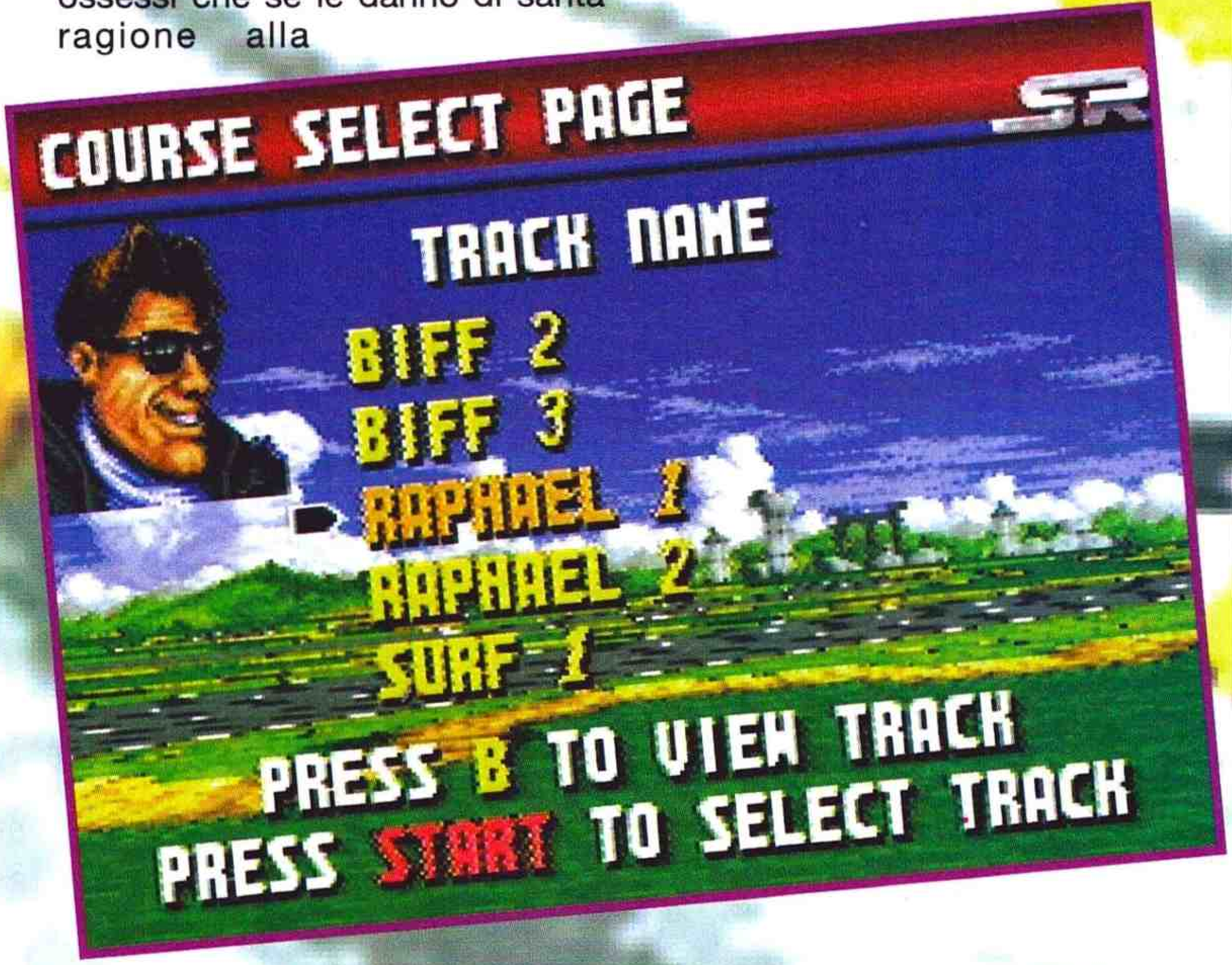
SHORYUKEN!

Avete mai sognato di vedere i lottatori di Street Fighter 2, al volante di qualche bellissimo go-kart, inseguirsi lungo un percorso ricco di trappole e ostacoli più o meno naturali? Sì? Beh, allora potete mettervi anche il cuore in pace visto che di Ryu, Ken, Guile e compagnia bella non c'è nemmeno l'ombra... E allora? Mah, il cappello è nato da un attimo di lucida follia dovuto all'assonanza del titolo del gioco al quale è dedicata questa preview, Street Racer, e il più grande picchiaduro che la storia del divertimento videoludico ricordi. A dire il vero, a parte lo scompenso iniziale, qualche elemento da picchiaduro questo Street Racer lo ha. Ma andiamo con ordine. Sostanzialmente Street Racer è un giochillo di corse, palesemente ispirato a Super Mario Kart, a sua volta ispirato a F-Zero, a sua volta ispirato a un vecchio gioco da sala convertito anche per Commodore 64 (ma del quale non ricordo assolutamente il nome. Mi sembra Power qualcosa, te lo ricordi Al?)(Uh? Chi? Dove sono? NdAlex). Ma questo Street Racer ha davvero una marcia in più e mai una frase è stata azzeccata, visto e considerato che stiamo parlando anche di un gioco di guida. Scherzi e battutacce a parte, come già detto qualche riga più sopra, Street Racer segue fedelmente le orme di Super Mario Kart - anche se la programmazione è stata curata dai francesi della Ubi Soft - e a prima vista sembra proprio che quest'ultimo sarà letteralmente surclassato dal nuovo prodotto, che non si ferma alla semplice corsa automobilistica di Kart, ma condisce il tutto con una buona dose di barbari pestaggi e una marea di power up. Le opzioni sono molte, ma molte di più: un'infinità di settaggi per il veicolo, per i tasti e tante altre cose di questo genere, e oltretutto diverse modalità di gioco. Oltre al canonico Championship e alla Pratica sono disponibili anche le modalità Head To Head, Rumble e Soccer. Con la pratica potrete svolgere un'attività motoria pre gara per impratichirvi con il

sistema di controllo piuttosto complesso, mentre con Championship potrete buttarvi a capofitto in un lungo torneo articolato su tante diversissime piste. Ma passiamo a dare un'occhiata

alle nuove implementazioni dell'Head To Head, della Rumble e del Soccer. Nell'Head To Head potrete confrontarvi con uno dei degli otto personaggi in gara, ognuno dotato di caratteristiche proprie che vanno dalla frenata all'accelerazione, ecc..., senza esclusione di colpi, tant'è che potrete letteralmente pigliare a schiaffoni il vostro avversario diretto in qualsiasi momento questo vi affianchi per superarvi (sia chiaro che questo è consentito anche in gara), in un entusiasmante testa a testa, uno contro l'altro. Con l'opzione Rumble, è possibile disputare una vera e propria rissa con tutti i piloti, per eleggere l'unico vincitore, ovvero l'ultimo personaggio che cadrà al di fuori del ring/autodromo rettangolare, delimitato da alcune caselle a sparizione successiva, nel senso che ogni volta che vengono urtate, perdono di spessore fino a scomparire del tutto, provocando l'eliminazione del personaggio che incapperà nelle caselle "evanescenti". In definitiva una sorta di caccia all'avversario, rigorosamente sul Kart, veramente divertente. La competizione Soccer è invece una variante del calcio che fanno i bambini, ovvero il tutti contro tutti dove l'unico scopo è quello di segnare in una porta, preferibilmente sguarnita, il maggior numero di reti possibili. Immaginatevi ora una metà campo popolata da otto ossessi che se le danno di santa ragione alla guida di un go-kart e all'inseguimento di un pallone... Divertente, eh? Beh, mi sembra che non ci sia altro d'aggiungere se non di iniziare a gustarvi le foto e attendere il mese prossimo per la recensione definitiva.

Andrea "MAO" Della Calce



# MORGANA

Via Dalmazia, 424 - Pistoia
Tel. (0573) 90.32.77 (3 linee r.a.)
Fax (0573) 90.39.55

**PER I TUOI ORDINI**
**TEL. (0573) 90.32.77 (3 linee r.a.)**

| | |
|---|---|
| Super Nes USA | L. 249.000 |
| Super Famicom | L. Telefona |
| Sper Nes Ita + Game | L. 279.000 |
| Super Gameboy Ita | L. 119.000 |
| Joi Pad Enforceer 1 | L. 49.000 |
| Joi Pad Enforceer 2 | L. 59.000 |

## NOVITÀ SUPERNES/FAMICOM

| | |
|---|---|
| Balls | L. 109.000 |
| Batman the Animated S. | L. 129.000 |
| Bonk's Adventurs | L. 129.000 |
| Bonkers | L. 119.000 |
| Bubsy 2 | L. 129.000 |
| Crazy Chase | L. 109.000 |
| Demon's Crest | Telefona |
| Donkey Kong Country | Telefona |
| Double Dragon 5 | L. 129.000 |
| Dragon Ball 2 3 | L. 149.000 |
| Dragon View | L. 129.000 |
| Eartworm Jim | L. 139.000 |
| Espn Baseball | L. 119.000 |
| Final Fantasy 3 | L. 139.000 |
| Flinstones the Movie | Telefona |
| Great Circus Mystery | L. 119.000 |
| Illusion of Gaia | L. 129.000 |
| Indiana Jones G. Adv. | Telefona |
| Jungle Strike | L. 119.000 |
| Jurassic Park 2 | L. 129.000 |
| Lemmings 2 | L. 139.000 |
| Lion King | Telefona |
| Macig Boy | L. 129.000 |
| Maximum Carnage | L. 129.000 |
| Micro Machine | L. 119.000 |
| Might Max | L. 99.000 |
| Nosferatu | Telefona |
| Pacman 2 | L. 99.000 |
| Pitfall | L. 139.000 |
| Power Instict | Telefona |
| Rider's Spirit | L. 129.000 |
| Samurai Spirit | L. 149.000 |
| Shaq Fu | L. 139.000 |
| Shounen Ninja Sauke | L. 149.000 |
| Sparkster | L. 109.000 |
| Street Racer | Telefona |
| Super Family Circus | L. 139.000 |
| Super Morph | L. 109.000 |
| Super Return of Jedi | Telefona |
| Topolinomania | Telefona |
| Troy Aikman | L. 129.000 |
| Vortex | L. 139.000 |

## I RICHIESTISSIMI

| | |
|---|---|
| Batman Returns | L. 75.000 |
| Battletoads VS Double D. | L. 109.000 |
| Choplifter 3 | L. 109.000 |
| Clay Fighter | L. 109.000 |
| Clay Mates | L. 109.000 |
| Dragon | L. 119.000 |
| Eeek the Cat | L. 109.000 |
| Fatal Fury 2 Special | L. 139.000 |
| Fifa Int. Soccer | L. 95.000 |
| Joe e Mac 3 | L. 99.000 |
| Jungle Book | L. 119.000 |
| Mega Man X | L. 119.000 |
| Mister Nuntz | L. 129.000 |
| Mortal Kombat 2 | Telefona |
| NBA Jam | L. 119.000 |
| Ran Ma 1/2 3 | L. 139.000 |
| Rock Roll Racing | L. 109.000 |
| Secret of Mana | L. 129.000 |
| Sensible Soccer Int. Ed. | L. 119.000 |
| Stunt Race FX | L. 149.000 |
| Super Bomberman 2 | L. 119.000 |
| Super Empire Strikes Back | L. 139.000 |
| Super Star Wars | L. 129.000 |
| Super Battle Tank 2 | L. 109.000 |
| Super Metroid | L. 119.000 |
| Super Street Fighter 2 | L. 129.000 |
| Tetris 2 | L. 119.000 |
| Turn and Burn | L. 109.000 |
| Young Merlin | L. 99.000 |
| World Cup USA 94 | L. 129.000 |

## LE OFFERTISSIME

| | |
|---|---|
| Addams Family 2 | L. 69.000 |
| Asterix | L. 59.000 |
| Axelay | L. 69.000 |
| Equinox | L. 79.000 |
| Flashback | L. 59.000 |
| Goof Troop | L. 69.000 |
| Mech Warriors | L. 89.000 |
| Parodius | L. 69.000 |
| Sensible Soccer | L. 59.000 |
| Sky Blazer | L. 89.000 |
| Spiderman X Men | L. 89.000 |
| Sunset Riders | L. 89.000 |
| Super Bomberman | L. 59.000 |
| Zombie ate my Neighbors | L. 89.000 |

## GAME BOY

| | |
|---|---|
| Game Boy + Tetris | L. 139.000 |
| | L. |
| Alien 3 | L. 39.000 |
| Adventure Island 2 | L. 69.000 |
| Asterix | L. 59.000 |
| Bionic Commando | L. 59.000 |
| Bonk's Revenge | L. 69.000 |
| Contra Alien Wars | L. 69.000 |
| Darwin Duck | L. 49.000 |
| Donkey Kong | L. 69.000 |
| Jordan Bird | L. 49.000 |
| Yogi | L. 69.000 |
| Mega Man | L. 49.000 |
| Mega Man 5 | L. 69.000 |
| Mickey's ultimate Challenge | L. 69.000 |
| Mortal Kombat 2 | L. 79.000 |
| Power Rangers | L. 69.000 |
| Robocop VS Terminator | L. 69.000 |
| Star Wars | L. 59.000 |
| Warioland | L. 69.000 |
| World Cup | L. 49.000 |

**DISPONIBILI**
**TOPOLINOMANIA**
**DEMON'S CREST**

**OFFERTA SPEDIZIONI**
**L. 5.000 per posta**
**L. 10.000 per corriere**

# flycom s.r.l.

V.LE RIMEMBRANZA 15 - VIMERCATE (MI)
C.F.- P.I. 02276680960 - ISC.TRIB.MONZA N°50954
C.C.I.A.A. N°1407688 - MILANO
CAP.SOC. L.20.000.000 INT.VERS.

*Tutti i prezzi sono iva compresa*

## Vendita per corrispondenza

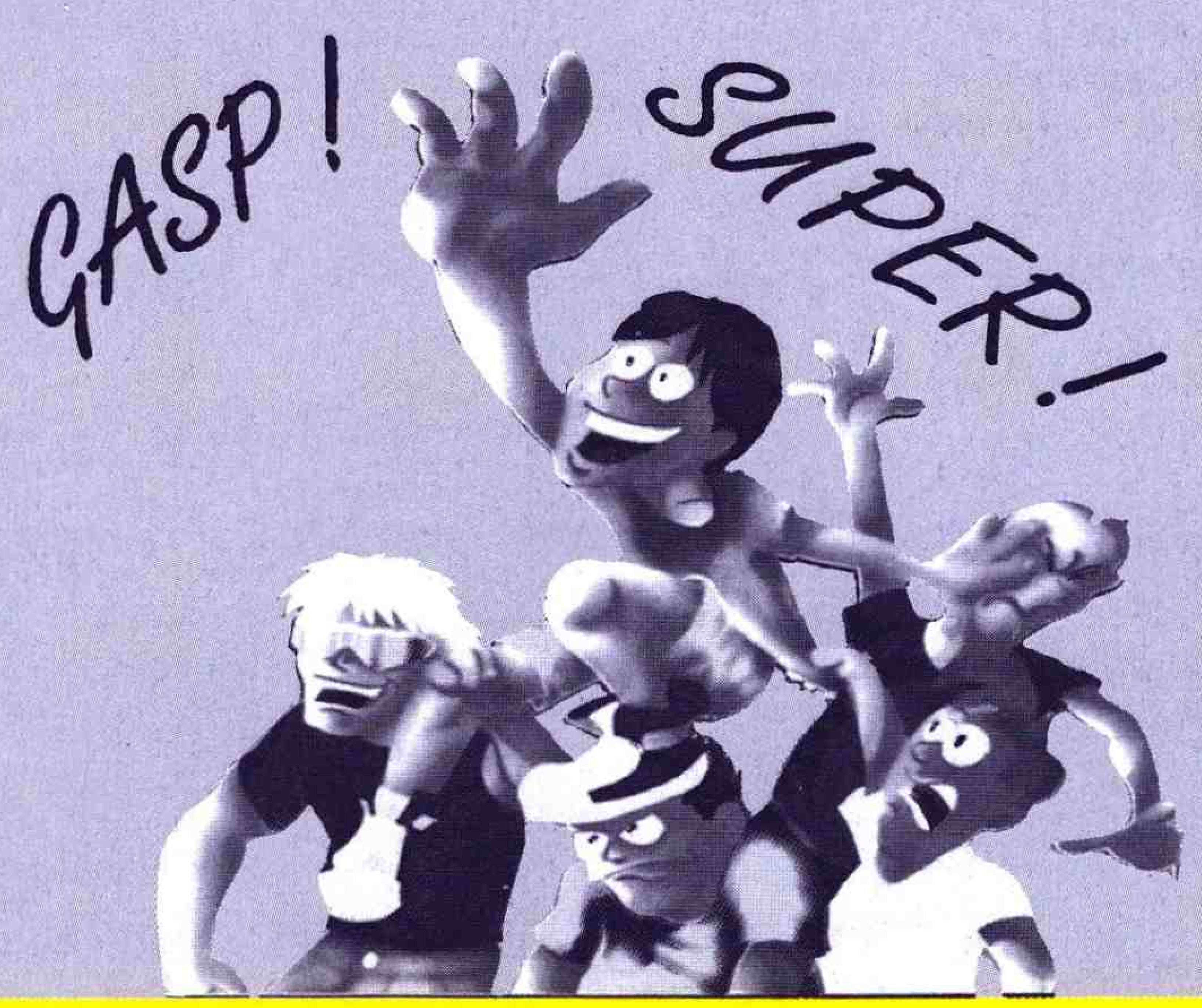
## Tel.039 - 6082088

| | |
|---|---|
| CONSOLE MD.2 + JOIPAD | 219.000 |
| CONSOLE MD.2 + GIOCO | 239.000 |
| JOYSTIC PRO 5* 6 TASTI LARGE | 75.000 |
| JOYSTIC 6 TASTI FIGHTER 1 | 35.000 |
| JOYPAD PRO 4* 6 TASTI (3+3) | 29.000 |
| JOYPAD 6 TASTI FIGHTER 2 | 35.000 |
| ---GIOCHI MEGADRIVE USA-JAP-ITA-- | |
| ALADDIN | *69.000 |
| ALIEN 3 | *46.000 |
| ALISIA DRAGON | *36.000 |
| ALTERED BEAST | *39.000 |
| ANDRE AGASSI TENNIS | *36.000 |
| ANOTHER WORLD | *46.000 |
| ART OF FIGHTING | *79.000 |
| BATMAN RETURNS | *46.000 |
| BLADES VENEGANCE | *46.000 |
| CAPTAIN AMERICA | *46.000 |
| CHAKAN | *39.000 |
| CHIKI CHIKI BOY | *46.000 |
| COSMIC SPACEHEADS | *39.000 |
| DASHIN DESPERADOS | *39.000 |
| DAVID ROB.BASKET | *46.000 |
| DJ- BOY | *36.000 |
| DRAGON alias BRUCE LEE | >Telefona! |
| EA SPORT TENNIS | >Telefona! |
| EARTH WORM JIM | >Telefona! |
| ETERNAL CHAMPIONS | *79.000 |
| EX MUTANTS | *39.000 |
| FATAL FURY 2 | *99.000 |
| FIFA INTERNAT.SOCCER 2 | >Telefona! |
| FIFA SOCCER | *89.000 |
| FLINTSTONES | *39.000 |
| GLOBAL GLADIATORS | *46.000 |
| GRANDSLAM TENNIS | *39.000 |
| GUNSTAR HEROES | *69.000 |
| HARD DRIVING | *39.000 |
| INTERNATIONAL RUGBY | *46.000 |
| JAMES BOND 007 | *39.000 |
| JUNGLE BOOK | *109.000 |
| JURASSIC PARK RAMP. ED. | >Telefona! |
| KICK OFF 3 | >Telefona! |
| KID CHAMALEON | *46.000 |
| LAST BATTLE | *36.000 |
| LHX ATTACK CHOPPER | *42.000 |
| LOTUS TURBO CHALLENGE | *46.000 |
| MICHAEL JORDAN ADV. | >Telefona! |
| MORTAL KOMBAT 2 | *113.000 |
| MUTANT LEAGUE HOCKEY | *49.000 |
| RITORNO AL FUTURO 3 | *39.000 |
| ROBOCOP vs TERMINATOR | *59.000 |
| SHAQ-FU | >Telefona! |
| SIMPSONS | *39.000 |
| SKITCHIN | *39.000 |
| SONIC & KNUCKLES | >Telefona! |
| SPARKSTER-ROCKET 2 | >Telefona! |
| SPLATTERHOUSE 2 | *36.000 |
| SUPER STREET FIGHTER | *139.000 |
| SYLVESTER & TWEETY | *109.000 |
| TALESPIN | *39.000 |
| TAZMANIA 2 | *105.000 |
| TERMINATOR | *36.000 |
| TERMINATOR 2 | *46.000 |
| THE LION KING | >Telefona! |
| TWO CRUDE DUDES | *39.000 |
| URBAN STRIKE | *109.000 |
| WONDER BOY in MW | *39.000 |

## PREZZI PAZZI, PAZZIIII !

### RAGAZZI !! QUESTE LE OFFERTE PAZZE DEL MESE!!

| | | | |
|---|---|---|---|
| MD*TAZMANIA | 39.000 | MD*WWF R.RUMBLE | 59.000 |
| MD*MICKEY&DONAL | 59.000 | MD*MAZING WARS | 44.000 |
| MD*NBA JAM | 59.000 | MD*SONIC 3 | 79.000 |
| MD*VIRTUA RACING | 109.000 | MD*S.MONACO GP2 | 39.000 |
| MD*STREET FIGHT.2 | 79.000 | MD*HOLIF.BOXING | 26.000 |
| MD*ROKET KNIGHT | 49.000 | MD*UNIVERS.SOLD | 32.000 |
| MD*STREET RAGE 3 | 79.000 | MD*MORTAL KOMB | 59.000 |
| MD*EA NHL HOCKEY | 36.000 | MD*CAPT.PLANET | 36.000 |
| *PREZZI PAZZI* | *** | *PREZZI PAZZI* | *** |
| GG*STREET RAGE 2 | 39.000 | MS*WORLD G.PRIX | 29.000 |
| GG*NBA JAM | 49.000 | MS*TERMINATOR | 32.000 |
| GG*DONALD DUCK 2 | 39.000 | MS*PR.OF PERSIA | 34.000 |
| GG*MORTAL KOMB. | 49.000 | MS*SIMPSONS | 34.000 |
| GG*GP-RIDERS | 39.000 | MS*WONDERBOY | 29.000 |
| *PREZZI PAZZI* | *** | *PREZZI PAZZI* | *** |
| SN*RUSHIN BEAT 3 | 59.000 | SN*FATAL FURY 2 | 79.000 |
| SN*NBA JAM | 79.000 | SN*SLAM MASTER | 79.000 |
| SN*SUPER METROID | 69.000 | SN*MORTAL KOMB. | 79.000 |
| SN*USA ICE HOCKEY | 45.000 | SN*WWF ROYAL RU. | 59.000 |




| | |
|---|---|
| GAME GEAR + 4 GIOCHI | 219.000 |
| GAME GEAR + COLUMBS | 185.000 |
| MASTERGEAR CONVERTER | 29.000 |
| LENTE GAME GEAR | 29.000 |
| GIOCHI GAME GEAR NOVITA? | |
| >TELEFONA>TELEFONA>TELEFO | |
| ----- GIOCHI MASTER SYSTEM -------- | |
| ALTERED THE BEAST | *29.000 |
| BUGGY RUN | *39.000 |
| CALIFORNIA GAMES 2 | *37.000 |
| CHAMPIONS OF EUROPE | *37.000 |
| CHASE HQ | *29.000 |
| CHUCK ROCK 2 | *45.000 |
| COOL SPOT | *39.000 |
| DESERT STRIKE | *39.000 |
| DR.ROBOTNIK | *39.000 |
| DRACULA | *36.000 |
| FLASH | *37.000 |
| GHOULS N GHOST | *29.000 |
| GOLDEN AXE | *29.000 |
| INDIANA JONES | *37.000 |
| JAMES BOND 007 | *29.000 |
| JURASSIC PARK | *49.000 |
| MASTER OF COMBAT | *39.000 |
| MASTER OF DARKNESS | *25.000 |
| MOONWALKER | *29.000 |
| MS.PACMAN | *37.000 |
| OTTIFANT | *29.000 |
| OUTRUN EUROPA | *29.000 |
| PACMANIA | *32.500 |
| PIT FIGHTER | *37.000 |
| PREDATOR 2 | *29.000 |
| RENEGADE | *29.000 |
| RITORNO AL FUTURO 3 | *37.000 |
| RUNNING BATTLE | *25.000 |
| SHADOW DANCER | *32.500 |
| SHINOBY | *32.500 |
| SONIC | *29.000 |
| SPIDERMAN | *29.000 |
| SUPER MONACO GP.2 | *37.000 |
| SUPERMAN | *37.000 |
| -----GIOCHI SUPER NINTENDO------------ | |
| CONSOLE S.NINTENDO ITA. | 229.000 |
| JOIPAD PRO-4 TURBO | 29.000 |
| JOYSTIC PRO-5 (6 TASTI) | 79.000 |
| JOYSTIC SUPER-1 | 49.000 |
| CHUCK ROCK | *65.000 |
| DONKEY KONG COUNTRY | >Telefona! |
| DRAGON | *59.000 |
| EARTH WORM JIM | >Telefona! |
| FLASHBACK | *59.000 |
| JUNGLE BOOK | *129.000 |
| MORTAL KOMBAT 2 | >Telefona! |
| MUSCLE BOMBER | *79.000 |
| SECRET OF MANA | >Telefona! |
| SHAQ-FU | >Telefona! |
| SOCCER KID | *75.000 |
| STREET FIGHTER 2 TURBO | *75.000 |
| SUPER BOMBERMAN | *69.000 |
| SUPER STREET FIGHTER | >Telefona! |
| T.2 ARCADE GAMES | *59.000 |
| TARZAN | >Telefona! |
| TAZMANIA | *59.000 |
| WING COMMANDER 2 | *59.000 |
| WWF WRESTLWMANIA | *59.000 |

*Spedizioni a mezzo posta, fino ad esaurimento scorte. Altri titoli a richiesta. Tutta la merce è garantita, ed è solo ORIGINALE (Euro, Usa, Jap). Disponibili listini per rivenditori.*

GAME BOY SUPER NINTENDO SEGA GAME GEAR

TUTTI I MARCHI E NOMI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI

PREVIEW

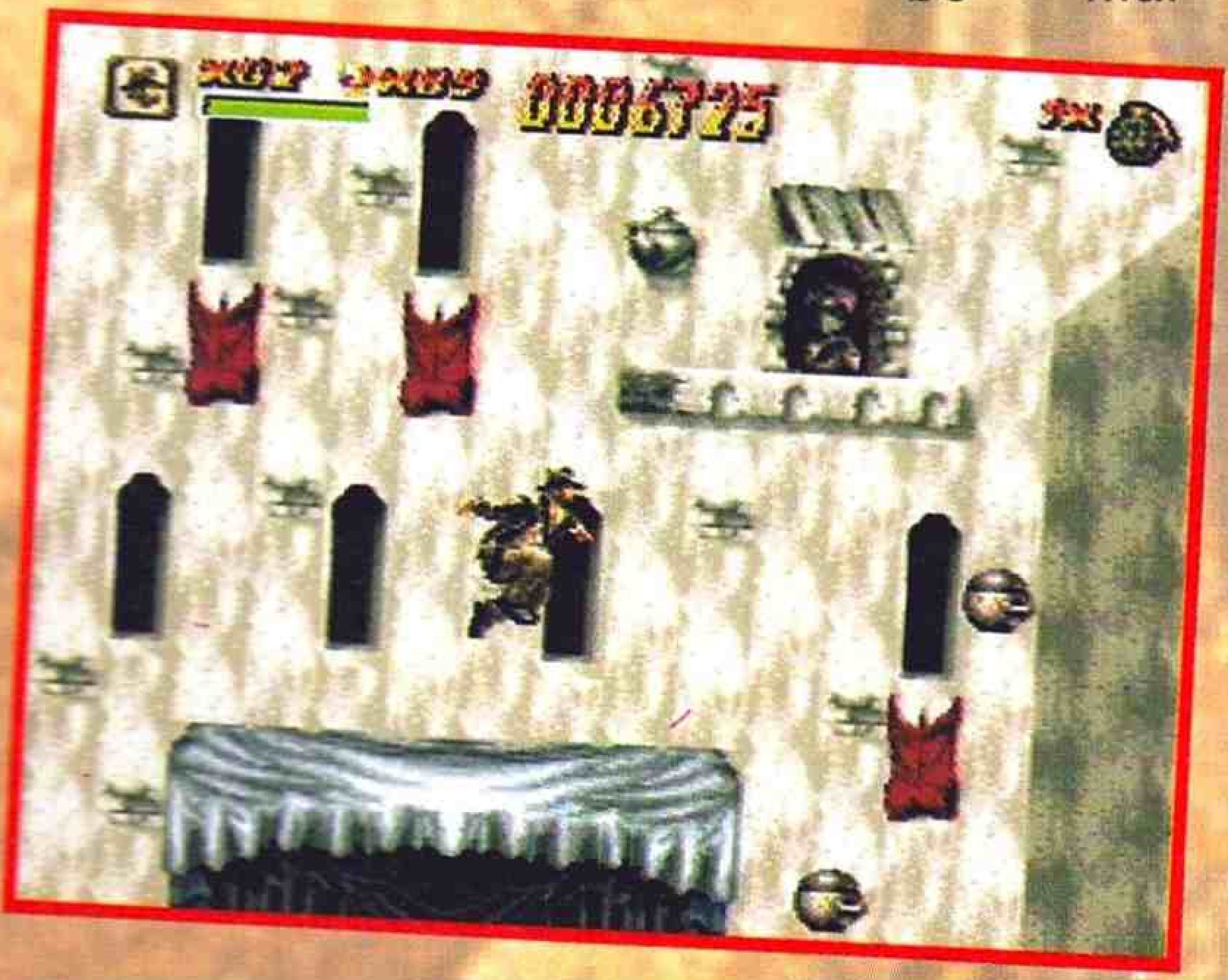
SNES

**La JVC prova a rilanciare la figura del professore di archeologia che tutti noi vorremmo avere...**

O essere? Cosa ci sarà di affascinante in uno come lui? In fondo arriva sempre a tanto così da essere ucciso, si salva nei modi più inimmaginabili, riesce bene o male a fare quello che si prefigge e, tra le altre cose, in ogni avventura ha una partner a dir poco intelligente e stimolante (coraggio, che ci siamo capiti). E tutto per dei reperti archeologici (tranne le interazioni con le signorine - quelle le fa esclusivamente per la scienza: "...abitudini notturne, tecniche di accoppiamento, anni e anni di esperienza..."). Mah, direi di lasciar perdere queste elucubrazioni filosofiche e di passare al prodotto. C'è da dire che finora di giochi con il buon vecchio Indy come protagonista ne sono usciti un paio, ma si trattava comunque di tie-in dai film, e mai di prodotti LucasArts/JVC. In questo Greatest Adventures sono raccolte, come potrebbe velatamente suggerire il titolo, le più grandi avventure di Indiana; si tratta infatti di una raccolta dei momenti salienti tratti dai tre film finora girati: Indiana Jones and The Riders of The Lost Ark (Indiana Jones e i predatori dell'arca perduta), Indiana Jones and The Temple of Doom (I. J. e il tempio maledetto) e Indiana Jones and The Last Crusade (I. J. e l'ultima crociata). Vi troverete quindi a scappare da un palla di roccia troppo cresciuta in una galleria piena di trappole, a guidare un carrello da miniera in, beh in una miniera e così via. Ok, si potrebbe dire che anche questo è un tie-in, ma rovineremmo il mito delle conversioni mediocri, perché questa volta il giochino di Indy sembra fatto decisamente bene.

La grafica è abbastanza ben definita - forse un po' caotica in alcuni punti- e lo stile ricorda molto i

due altri prodotti JVC (ovvero i due giochi su Guerre Stellari). Il sonoro è esaltante - se non altro per la famosa musichetta di John Williams: ta tarata ta ta ta, ta tarata ta ta ta ta ta e via dicendo; io la trovavo fantastica, infatti dopo i film di solito tornavo a casa dal cinema appendendomi di lampione in lampione usando la cintura dei calzoni come frusta. L'unico problema - a Indy non sarebbe mai



successo, quando si parla dello scarso realismo dei suoi film... - era che mi dovevo fermare ogni tre minuti per tirarmi su i pantaloni: non è dignitoso dondolarsi a tre metri da terra con i boxer a fiorellini in mostra e i jeans sulle caviglie. Ma torniamo al gioco... I programmatori sono quelli di Turrican, ovvero i Factor 5 (avreste dovuto sentire TMB - di solito un bimbo calmo e gentile - quando ha letto il nome nella schermata dei titoli...) e questo fa ben presagire per quanto riguarda il prodotto finito, che alternerà degli stage platform ad altri in Mode 7 (per esempio la scena della fuga nel carrello, o la discesa col canotto giù per il fianco della montagna...) per un totale di ben ventotto livelli. Vi rimando alle foto per quanto riguarda la grafica - non fidatevi di ciò che scrivo - e alla recensione sul numero di dicembre per un voto finale.

Alex

**VENDITA' PER CORRISPONDENZA**

**IMPORTAZIONE DIRETTA DA U.S.A. E GIAPPONE**

# DREAM LAND

centro videogames modellismo giapponeserie

RIMINI - Via Sigismondo, 36

Tel. 0541/786496 Fax 0541/786621

**ORDINA AL**

0541/786496

FAX 0541/786621

## CONSOLE

| | |
|---|---|
| 3DO Panasonic + Converter | L. 1200000 |
| Jaguar - Scart RGB | L. 659000 |
| Neo - Geo | L. 550000 |
| Mega Drive CD + Game | L. 550000 |
| S.Nes Scart | L. 259000 |
| S.Nes Scart + 2 J. + S.Mario | L. 353000 |
| S.Nes Pal + 2 J. + S.Mario | L. 350000 |
| S.Famicom | L. 365000 |
| Mega Drive 2 Pal + Sonic 2 | L. 279000 |
| PC Engine GT + 3 Games | L. 300000 |
| CD-Rom Duo-r + RGB | L. 599000 |
| Game Gear | L. 195000 |
| Game Boy | L. 98000 |

## NEO GEO CD

Fatal Furi 2
King of the Monster 2
Baseball Star 2
Fatal Fury
Football Frenzy
Burning Fight
The Super Spy
Joy Joy Kid
Top Player Golf
League Bowling

## MEGA CD

| | |
|---|---|
| Double Switch | L. 125000 |
| Dark Wizard | L. 129000 |
| Dragon's Lair | L. 119000 |
| Lethal Enforcers | L. 129000 |
| Prize Fighter | L. 125000 |
| Racing Aces | L. 120000 |
| Third World War | L. 119000 |
| Thunderawk | L. 129000 |
| Wing Commander | L. 109000 |
| M. of Hidden Souls | L. 130000 |
| Final Fight | L. 99000 |
| Sherlock Holmes | L. 115000 |
| Monkey Island | L. 85000 |
| Fifa Int. Soccer | L. 135000 |
| The A. Spider Man | L. 99000 |
| Championship Soccer | L. 133000 |

**DISPONIBILE IL NUOVISSIMO!!!**

# NEO GEO CD

CON I SEI TITOLI
ART OF FIGHTING
ART OF FIGHTING 2
SUPER SIDE KICK 2
SAMURAI SPIRIT
FATAL FURY SPECIAL
LAST RESORT

**L. 1.690.000**

## SUPERNES SUPERFAMICOM

| | |
|---|---|
| Mortal Kombat 2 | L. 133000 |
| Bomberman 2 | L. 149000 |
| Doraemon II | L. 139000 |
| Fatal Fury 2 | L. 159000 |
| King of the Monsters 2 | L. 149000 |
| Muscle Bomber | L. 105000 |
| Mickey U. Challenge | L. 129000 |
| NBA Showdown | L. 139000 |
| Star Trek | L. 135000 |
| Super Battle Ship | L. 129000 |
| S. Street Fighter II Special | L. 149000 |
| Terminator 2 | L. 129000 |
| Time Trax | L. 119000 |
| X- Kaliber | L. 120000 |
| Zico Soccer | L. 132000 |
| J Cup Soccer | L. 135000 |
| Young Merlin | L. 135000 |
| Flashback | L. 129000 |
| Super Battle Tank | L. 85000 |
| Suzuka 8 Hours | L. 159000 |
| Riddick Bowe Boxing | L. 139000 |
| R-Tipe 3 | L. 146000 |
| World Heroes 2 | L. 168000 |
| Fatal Fury Special | L. 150000 |
| Accelebrid | L. 149000 |
| Super H.Q. | L. 139000 |
| Power Ranger | L. 158000 |
| Wild Guns | L. 170000 |
| Bragon Ball Z 3 | L. 173000 |
| Samurai Spirit | L. 173000 |

## NOVITA' PER SUPERNES SUPERFAMICOM

| | |
|---|---|
| Nosferatu | L. 175000 |
| Mr. Nutz | L. 157000 |
| Super Family Circus | L. 157000 |
| Kid Crown no Ciazy | L. 157000 |
| Emblem of Justice | L. 175000 |
| Dolucky no Puzzle | L. 155000 |

## MEGA DRIVE

| | |
|---|---|
| Elyu Densetsu | L. 157000 |
| Sonic e Knukle | L. 149000 |
| Rockman Mega World | L. 155000 |

## MEGA DRIVE

| | |
|---|---|
| Aladdin | L. 99000 |
| Art of Fighting | L. 115000 |
| Blades of Vengeance | L. 69000 |
| Dracula | L. 99000 |
| Dragon Ball Z | L. 120000 |
| World Cup USA '94 | L. 120000 |
| Grind Stormer | L. 99000 |
| Lethal Enforcers | L. 129000 |
| Out Runners | L. 90000 |
| Sonic Spinball | L. 60000 |
| Sub Terrania | L. 109000 |
| Mortal Kombat 2 | L. 113000 |
| Street of Rage 3 | L. 98000 |
| Super Street Fighter 2 | L. 150000 |
| Vampire Killer | L. 129000 |
| Greatest Heavyweight | L. 100000 |
| Gods | L. 40000 |
| Toejam e Earl | L. 89000 |
| Pro Striker | L. 110000 |
| Mickey's U. Challenge | L. 109000 |
| Out of this World | L. 79000 |
| Fatal Fury 2 | L. 120000 |
| world Heroes | L. 120000 |
| Dynamite Heady | L. 120000 |
| Jungle Book | L. 135000 |
| Ecco the Dolphine | L. 124000 |
| Double Dragon | L. 139000 |
| Sailor Moon | L. 118000 |

**OLTRE 1000 TITOLI PER GAME BOY E GAME GEAR !!!**

NOMI E MARCHI SONO PROPRIETA' DELLE SINGOLE CASE PRODUTTRICI

# AGGIUNGI UN POSTO AL TAVOLO

**In redazione lo aspettavano tutti con ansia (beh, quasi tutti): il gioco da tavolo interattivo di Star Trek, the Next Generation, per andare fin dove nessun uomo era mai giunto prima.**

# STAR TREK

## THE NEXT GENERATION

LA SFIDA DEL KLINGON

"Capitano... gli hanno rubato il cervello!". Quale altro telefilm, in particolare quale telefilm fanta-scientifico con presupposti di serietà, vi può offrire una chicca del genere? Chi, se non il grandissimo McCoy, può pretendere che una forma aliena abbia rubato il cervello del quasi impassibile Spock?

Personalmente - e come me anche la maggior parte dei redattori Xenia - ho sempre considerato Star Trek come un capolavoro della televisione mondiale, con le sue situazioni totalmente irreali e impossibili affrontate come se fossero assolutamente normali, con gli incredibili protagonisti incastonati in schemi comportamentali assolutamente rigidi (per non parlare del fatto che Kirk - alias William Shatner - passava intere puntate tenendo in dentro la pancetta...) e gli alieni che, regolarmente, esordivano pronunciando frasi del calibro di: "Voi umani siete violenti e crudeli. Per questo motivo abbiamo deciso di distruggervi e spazzarvi via dall'Universo".

Ma lasciamo perdere queste rimembranze e torniamo al presente. Star Trek, distribuito in Italia dalla M.B., rappresenta l'ennesimo sviluppo del gioco interattivo: punto focale è la presenza di una videocassetta, intorno alla quale si regge l'intera struttura di gioco, che fornisce ai partecipanti un supporto visivo e sonoro, per offrire un maggiore grado di coinvolgimento. La partita si svolge all'interno dell'Enterprise, su una base orbitante, durante una sosta per riparazioni e controlli. Approfittando delle scarse misure di sicurezza, un guerriero Klingon riesce a infiltrarsi nella sala comandi della nave, prendendone il controllo e salpando verso il proprio pianeta. A voi, unici membri dell'equipaggio rimasti a bordo, il compito di fermarlo. Il gioco, che ha effettivamente luogo al di sopra di un classico tabellone, rappresenta fondamentalmente l'ennesima variante di gioco a percorso, con caselle bonus, penalità e carte di diversi generi. La parte interessante è che la partita viene accompagnata dalla proiezione di un filmato, che spiega i presupposti dell'avventura e quindi interagisce con i giocatori durante tutta la partita. Questo avviene mediante l'apparizione sullo schermo, a intervalli più o meno regolari, del Klingon, che fornisce istruzioni ai diversi giocatori, attribuendo penalità o fornendo - suo malgrado - degli aiuti.

La preoccupazione fondamentale di chi sente parlare per la prima volta di questi giochi è che le partite possano risultare ripetitive, in quanto la videocassetta ripropone sempre la stessa sequenza, ma questo non è assolutamente vero; l'effetto degli interventi del Klingon è infatti strettamente legato allo sviluppo del gioco sul tabellone, che a sua volta dipende da carte, tiri di dado e altri elementi casuali. In pratica, è impossibile che una partita sia uguale a un'altra!

Un modo diverso di giocare, senza dubbio coinvolgente e spettacolare, che merita di essere provato. Se poi siete anche degli appassionati di Star Trek, non potete certo lasciarvi sfuggire l'occasione per godervi un'ora in compagnia di un "simpatico" Klingon.

Andrea Fattori

Ieri gli unici... ...oggi i primi

# Computer *Land*

**SEDE SPEDIZIONI : Via IV Novembre , 46 Cassano Magnago ( VA )**

**TEL. 0331 / 204074 - 0331 / 281343**

# JAPANESE & AMERICAN IMPORT

## NOVITA' Super Famicom & Super Nes

**Mortal Kombat II**
Donkey Kong C. 32Bit
Indiana Jones G. Adv.
Wolverine: X-Men Tale
Pac Man2: New Adv.
Samurai Shodown
Mickey Mania
D.Dragon V
Flink
Death-Ret. Superman
S.Punch Out
ASP:Air Strike Patrol
Tin Star
Star Gate
Theme Park
Mr Tuff
Street Racer
Rocket Knight Adv.II
Power Rangers
Spiderman & Venom
Starfleet Academy
Popeye
Stargate
Toon Sport
The Shadow
Indy Car Racing N.M.
Lord Of The Rings
Vortex
Clayfighter II
The Lion King
Black Thorne
Impos. Mission 2025
Sworld World Sfc 2
Slap Stick
Super Drakkhen
Undercover Cops
Dungeon Master II
Estpolis II
T-Rex
Silvester & Tweety
Nice The Shot
S.Turrican 2
Experimental Surgeon
......

**DISPONIBILE SEGA CD X E MEGAJET ( portatili )**

## NOVITA' Sega Megadrive & Genesis

**Mortal Kombat II**
EA Sport Tennis
EA NHL'95
Kartoon Kombat
Pac Man 2 : New Adv.
Indy Car Racing N.M.
Animaniacs
The Lion King
Rainbow Island
Serious Soccer
ClayFighter
M.S. Frankenstein
Boogerman
Tiny Toon All Stars
Spiderman & Venom
The Lawnmowerman
Shaq Fu
Probotector
Earthworm Jim
Theme Park
Desert Strike 3
Panorama Cotton
Flink
Hardcore
Rock'n Roll Racing
Sylvester & Tweety
Speed Racer
Popeye

## NOVITA' Megadrive CD

The Lawnmowerman
Return To Zork
Flying Nightmares
Gun Fighters
Myst
Battlecorps
Novastorm
Battletech
Another World 2
Mr Tuff
Chuck Rally
Skeleton Krew
Megarace
Laughing Salesman
World Champ. Rally
Space Ace
......

## NOVITA' PC Engine

Vasteel II
Xak III
Pc Cocoron
Fatal Fury II Sp. **AC**
Strider **AC**
Dragon Ball Z
Salermoon
Mad Stoker
Chicky Chicky Boys
Fray
.....

## NOVITA' NEO GEO

Samurai Shodown II
Magician Lord II
Top Hunter
World Heroes Jet
......

## NOVITA' Game Gear

**Mortal Kombat II**
Popeye's Beach Vol.
Bubble Bobble
The Lawnmowerman
D.Robinson Basket
Chpfliter 3
Puyo Puyo II
Treasure Land
Daffy Duck
J.League Soccer

## NOVITA' Lynx

Ninja Nerd
S.Off Road
Cabal
Eye Of The Beholder
Monkey Island
.......

## NOVITA' Amiga IBM CD

Doom II:Hell On Earth
Inferno CD
Star Wars Dark Forc.
Kyrandia III
Novastorm CD
Bios Fear CD
Cyberia CD
Lands Of Lore CD
Creature Shock CD
Cyber War
D.Knight III (sexy)
Full Throttle
The Dig
Mech Commander
Delta V
W.Takes All (SexyCD)
Super Stardust CD32
Alien Breed II CD32
Top Gear 2 A1200
Serious Soccer
......
**VASTA SCELTA CD IBM X-RATED**

## NOVITA' Game Boy

**Mortal Kombat II**
Megaman 5
Samurai Spirit
The Lawnmowerman
Sea Quest DSV
Konami Golf
I Puffi
SD Fatal Fury
Aladdin
Tasmania 2
Duffy Duck
Kick Off 3
Jurassic Park 2

## SEGA 32 X

MORTAL KOMBAT II
VIRTUA FIGHTERS
VIRTUA RACING DEL.
NBA DELUXE
DOOM
METAL HEAD
BIOS FEAR
GOLF GREAT 36 H.
FAHRENHEIT
STAR WARS ARC.
SH. OF ATLANTIS
ECCO THE DOLPHIN
ALIEN TRILOGY
S. MOTOCROSS
TEMPO
CYBER BRAWL

## 3DO BIT 32

Dragon Lore
Road Rush
Alone in the Dark
Demolition Man
Megarace
SUPER STREET FIGHTER II
Orion Off Road
11Th Hour
3DO Gun
Power Slide
Bios Fear
Samurai Sh.
R Stalker

## CD ROM UPDATE BIT 64 ATARI JAGUAR

Alien Vs Predator
Jaguar F1
Kasumi Ninja
Club Drive
Bios Fear
Checkered Flag 2
Ultra Vortex
D.Dragon V
Doom
Rayman

## Laser Active

Megadrive ,MegaCD , MEGA LD
PC Engine , Duo , PC LD (tutto in 1)

## NEOGEO CD SYSTEM

Si eseguono modifiche universali per megadrive , megaCD,3DO...

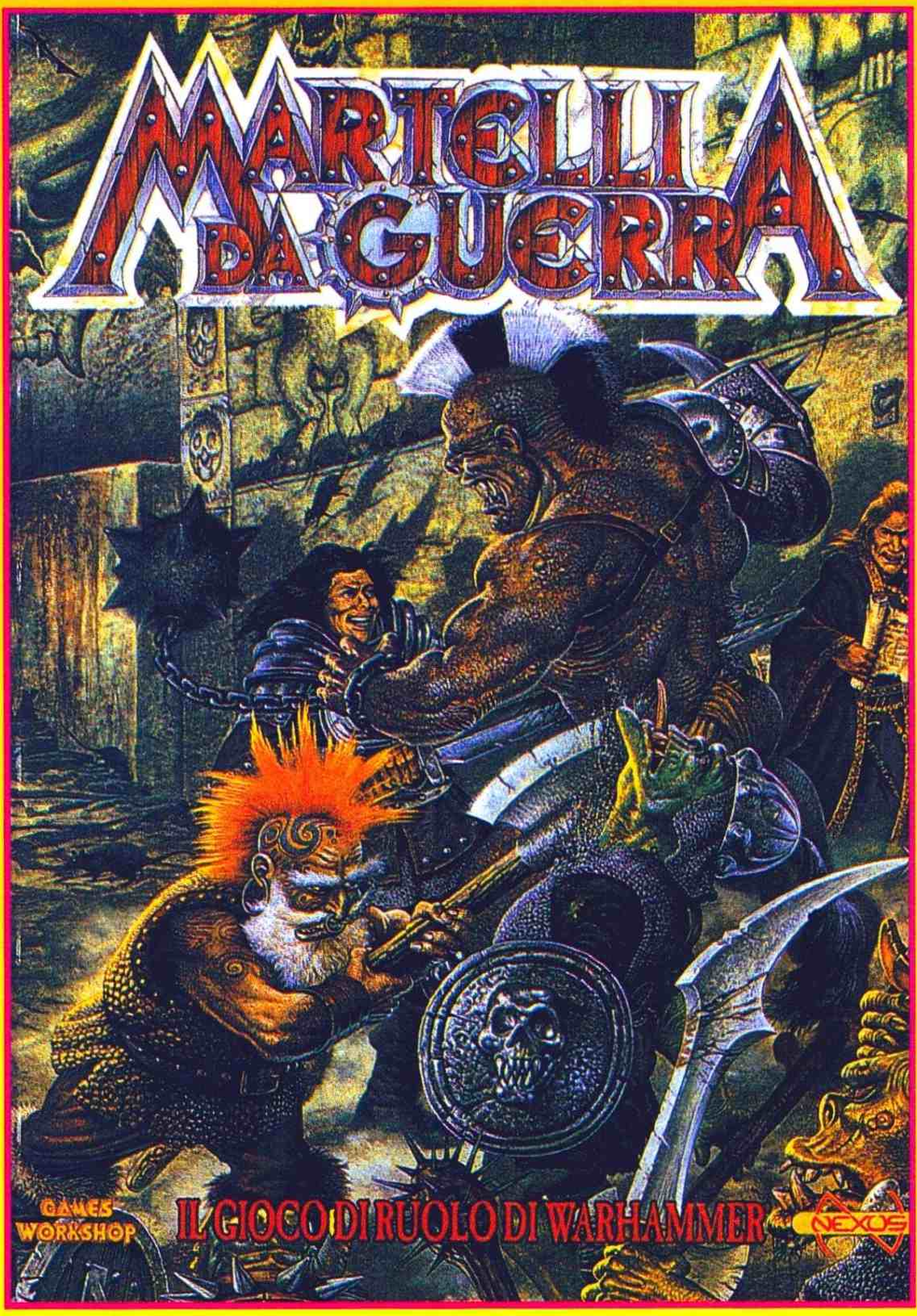
**HI TECH CONSOLE** **Computer Land**
**BLACK RAGE**
**UTILIZZA SCHEDE DA SALAGIOCHI**
prodotto e distribuito da Computer Land Italia

**CARTONI ANIMATI** dei vostri eroi giapponesi , **in Italiano**
nche **V.M.18 , SPLATTER...**) , Posters , CD Musicali dei Videogames
***Modellini di Gundam , Macross , Tekkaman , Patlabor , .....***

**VENDITA PER CORRISPONDENZA SU TUTTO IL TERRITORIO NAZIONALE ED ESTERO**

NOLEGGIO IN LOMBARDIA

**Il parco Giochi di Ruolo in edizione italiana si sta ampliando a vista d'occhio. Se una volta Dungeons & Dragons era l'unica vera possibilità per i giocatori privi di confidenza con la lingua inglese, oggi le possibilità sono tali da creare l'imbarazzo della scelta. Poteva dunque mancare, in mezzo a tanti titoli interessanti, l'edizione italiana di Warhammer? MARTELLI DA GUERRA**




Traduzione del celebre Gioco di Ruolo Warhammer, Martelli da Guerra rappresenta uno dei titoli più caldi dell'anno. Per coloro che non dovessero conoscerlo e non avessero mai sentito parlare, si tratta di un Gioco di Ruolo Fantasy, originariamente edito dalla Games Workshop. L'ambientazione è particolarmente cupa e violenta, molto diversa da quella del Gioco di Ruolo del Signore degli Anelli, indubbiamente più simile a D&D o, meglio ancora, a

Stormbringer. Il mondo è dilaniato dalle lotte tra Chaos e Legge, un mondo all'interno del quale convivono con grande difficoltà molte razze diverse, e Uomini, Elfi, Nani e Halfling devono combattere con tutte le proprie forze per fare fronte a Demoni, Orchi, Troll e decine di altri alleati del Male. Per quanto i presupposti siano assolutamente tipici e comuni, il mondo di Warhammer è comunque particolarmente dettagliato e ben curato, ideale per ampie e lunghe campagne, dove la fantasia delle diverse razze e della magia viene compensata dal realismo del background dei personaggi.

Dal punto di vista delle regole, l'obiettivo degli autori è quello di offrire massimo realismo e massima semplicità (come vorrebbero tutti, d'altronde). Naturalmente questi due aspetti non sono facili da condensare - e lo dimostra il fatto che non esiste un Gioco di Ruolo facile e realistico -, ma il risultato è comunque molto buono. Ogni personaggio possiede delle abilità primarie, che possono venire incrementate quando un'avventura si conclude con successo, supportate da numerose abilità secondarie. Le prime, in pratica, forniscono il punteggio di base sul quale deve essere calcolato il successo o il fallimento di un'azione, mentre le seconde offrono la possibilità di incrementare questo punteggio. Una nota positiva è la mancanza di livelli, il cui ruolo viene in parte svolto dalle professioni: un personaggio può aumentare le proprie abilità - primarie e secondarie - secondo quanto indicato dalla lista della professione; una volta completati gli incrementi, viene scelta una nuova professione, con la quale è possibile sviluppare ulteriormente determinate capacità o acquisirne di nuove. Molto interessante anche la magia, potentissima ma difficile e pericolosa, proprio come dovrebbe essere per evitarne un uso eccessivo e sconsiderato, mentre non lascia totalmente soddisfatti il sistema di combattimento, che risulta troppo complesso per il realismo che effettivamente offre. Martelli da Guerra è senza dubbio uno dei "grandi", e va a occupare il proprio posto d'onore al fianco dei titoli già tradotti in italiano. Un gioco particolare, per alcuni aspetti molto legato al Medioevo storico, per altri particolarmente fantasioso, un'ambientazione cupa e tetra, un buon sistema di regole che alterna intuizioni davvero ottime ad alcune parti meno funzionali. Se avete in mente di comprare un Gioco di Ruolo Fantasy, considerate anche Martelli da Guerra.

Andrea Fattori

# COMPUTER
# e
# VIDEOGIOCHI

*P.zza S. Maria Ausiliatrice,23*
*ROMA*

**TEL. + FAX**
**06/789830**

# CONSOLIAMOCI

**Per pubblicare un annuncio in questa rubrica scrivete a: Xenia Ed - ConsoleMania - Rubrica Consoliamoci - Casella Postale 853 - 20101 Milano, allegando la fotocopia di un documento... Ci vediamo (o meglio ci "consoliamo") il mese prossimo.**

**Silvia**

Compro cartucce per **Mega Drive** e **Super Nintendo**. Telefonare, ore pasti, allo 0923/568227 e chiedere di Giuseppe.

Vendo **Sega Master System II** completo di accessori originali, un control pad e sei dei migliori giochi, il tutto a prezzo trattabile. Telefonare allo 0331/516006 e chiedere di Luca.

Vendo la cartuccia "Eternal Champions" per **Sega Mega Drive** a L. 75.000. Telefonare allo 080/5563440 e chiedere di Fabrizio.

Vendo **Atari Lynx** con dodici cartucce a L. 600.000, oppure vendo le cartucce a L.45.000 l'una. Telefonare allo 02/3390632 e chiedere di Sergio.

Vendo **Game Boy** con le seguenti cartucce: Tetris, WWF, Super Star II, Super Mario Land II e Top Rank Tennis, il tutto a L. 150.000. Telefonare allo 02/4881568 e chiedere di Dario.

Scambio **Game Gear** completo di trasformatore e i seguenti giochi: Mortal Kombat, Streets of Rage II, Street Fighter II, Donald Duck, Ninja Gaiden, Shinobi II, Columns, Buster Fight e Taz-Mania con **Mega Drive** completo di cavi, Due pad e tre giochi. Telefonare, ore pasti, allo 075/695209 e chiedere di Cesare. Annuncio valido per centro Italia e Sicilia.

Vendo **Super Nintendo** pal e tantissimi giochi. Effettuo anche scambi. Telefonare allo 055/8336402 e chiedere di Simone.

Vendo **Super Famicom** completo di presa scart, due joypad, adattatore euro-japan e nove giochi, il tutto a L. 600.000 non trattabili. Telefonare, ore 20:00, allo 02/39266588 e chiedere di Stefano o Claudio.

Vendo **3DO** completo di confezione originale, connettore per presa italiana, joypad, cavi ed i seguenti giochi: Crash'n'Burn, Sampler CD, Doctor Hauzer, Out of this World, Total Eclipse e Shock Wave, il tutto a L. 800.000. Vendo anche molti altri CD. Telefonare allo 02/66104693 e chiedere di Davide.

Scambio o vendo i seguenti titoli per **Mega Drive/Genesis**: Jungle Strike (L. 50.000), Streets of Rage II (L. 30.000), Gods (L. 40.000), Sword of Vermillion (L. 25.000) e Micro Machines (L. 40.000). Vendo inoltre per Game Boy Super Mario Land II (L. 15.000), Tetris (L. 5.000), Kid Dracula (L. 20.000) e Top-Rank Tennis (L. 20.000). Telefonare allo 0331/546633 e chiedere di Davide. Annuncio valido solo per Legnano, Milano e provincia.

Vendo le seguenti cartucce per **Game Boy**: Fist of the North Star, Castlevania, Marble Madness e una cartuccia con 64 giochi. L'acquisto può essere effettuato sia in blocco che singolarmente. Telefonare allo 011/9654527 e chiedere di Marco.

Scambio cartucce per **Super Nintendo** Pal. Telefonare allo 079/669052 oppure allo 0789/99715 e chiedere di Fabio.

Cerco i seguenti titoli per **Super Nintendo**: Macross, Super Ghouls'n'Ghosts, The Magical Quest, Bubsy. Per ogni cartuccia sono disposto a pagare L. 50.000. Telefonare, ora di cena, allo 051/871855 e chiedere di Riccardo.

Vendo o scambio i seguenti giochi per **Super Nintendo**: Street Fighter II (L.70.000), Super Mario Kart (L.55.000), Aladdin (L. 65.000), Road Runner (L. 60.000) e Mortal Kombat (L. 70.000). Vendo anche in blocco a L. 280.000. Vendo anche la cartucce Batman Returns e Spiderman a L. 40.000 l'una.

Vendo **Nintendo Nes 8 bit** con due joypad, un pad Nes Max con autofire e le seguenti cartucce: Zelda I e II, Faxanadu, Mario Bros I e III, Kid Ikarus, il tutto a L. 150.000 trattabili. Telefonare, ore pasti, allo 055/9788637 e chiedere di Lorenzo.

Vendo la cartuccia "Art of Fighting II" per **Neo Geo** a L. 300.000. Telefonare allo 06/9697721 e chiedere di Vincenzo.

Vendo **Game Boy** e le seguenti cartucce: Racing Fighter, Zelda, Pit Fighter e Megaman a L. 210.000. Vendo per Nintendo le seguenti cartucce: Batman (L. 20.000), Dragon's Lair (L. 20.000), Terminator II (L. 20.000), Wizards and Warriors (L. 20.000), Silius (L. 30.000) e Double Dragon (L. 30.000). Vendo per Super Nintendo le seguenti cartucce: Battletoads in Battlemaniacs ITA (L. 35.000), Phalanx (L. 25.000) e Rampart USA (L. 20.000). Telefonare allo 0865/412228 e chiedere di Tiziano.

Vendo **Sega Master System II** con pad e i seguenti giochi: Alex Kidd, Mortal Kombat, Mikey Mouse, Hang On a L. 180.000, oppure con pad e un joystick a L. 220.000 trattabili. Sono anche disposto a scambiare il tutto con Mega Drive e un gioco. Telefonare, ore pasti, allo 0438/560117 e chiedere di Piter.

Vendo **Super Nintendo (Euro)** + tre giochi e un convertitore per giochi giapponesi e americani, il tutto a un prezzo eccezionale. Oppure scambio il tutto con Amiga CD32 o Atari Jaguar aggiungendo al Super Nintendo tre giochi. Telefonare, dalle ore 9:00 alle ore 12:00 oppure dalle ore 15:00 alle ore 17:00, allo 0864/251069 e chiedere di Andrea.

Vendo per **Sega Mega Drive** la cartuccia italiana "Desert Strike" con alcune password a L. 50.000. Telefonare, ore pasti, allo 0584/942341 e chiedere di Maurizio.

Vendo **Super Nes** a L. 150.000. Vendo anche le seguenti cartucce: Super Street Fighter II a L. 99.000, Mortal Kombat a L. 75.000, Fifa Soccer a L. 75.000, NBA Jam a L. 75.000, oppure vendo le cartucce in blocco a L. 300.000. Telefonare allo 0330/503533 e chiedere di Maurizio.

Vendo **Game Boy** completo di cuffie stereo, cavo video connettore per gioco simultaneo in competizione multipla e i seguenti giochi: Tetris, Qubillion (USA), Towa-Chiki (Jap), il tutto a L. 170.000. Telefonare, ore negozio, allo 06/3725242 e chiedere di Nicola.

Vendo **Super Nintendo Euro** + sei cartucce, due joypad, alimentatore e cavo antenna, il tutto a L. 600.000 trattabili. Telefonare, dalle ore 20:00 alle ore 21:00, allo 091/314165 e chiedere di Andrea.

Vendo **Neo Geo** completo di cavo scart, joystick, alimentatore, Art of Fighting II, il tutto a L. 600.000. Telefonare allo 06/9697721 e chiedere di Vincenzo.

Vendo **Sega Mega Drive** con tre cartucce (Sonic, Altered Beast, Thunder Force II) a L. 360.000. Telefonare allo 015/741611 e chiedere di Simone.

Vendo **Sega Master System II** + un joystick e i seguenti titoli: Alex Kidd, Shinobi, Gain Ground e Pro Wrestling, il tutto a L. 145.000, oppure lo scambio con 5/6 giochi per Mega Drive o con un'Amiga o un Super Nes. Telefonare allo 041/482998 e chiedere di Mattia.

Vendo **Neo Geo** completo di accessori a L. 400.000. Telefonare allo 0382/488459.

Vendo **Nintendo 8 Bit** + un joypad, pistola zapper e le seguenti cartucce: Double Dragon, Total Recall, World Cup, Crack Out, Jimmy Connors Tennis, Indy Heat, Chip 'n Dale, Rollergames, Faxanadu ed Elite, il tutto a L.300.000 trattabili. Telefonare, dalle ore 20:30 alle ore 21:30, allo 0766/830541 e chiedere di Giuseppe.

Vendo **Nes** completo di due joypad, pistola zapper e sette giochi: Super Mario Bros, Duck Hunt, Double Dragon II, Rollergames, TMHT, Megaman II e Probotector a L. 280.000. Telefonare, dalle ore 14:00 alle ore 16:00, allo 0429/600263 e chiedere di Tomas.

Vendo **Super Nintendo pal** + Super Mario World, Super Double Dragon e due control pad a L. 300.000. Telefonare allo 0422/430048 e chiedere di Orazio.

Vendo Rescue Mission e Strider II per **Sega Master System** a L. 250.000. Telefonare, ore pasti, allo 054/6615435 e chiedere di Davide. Annuncio valido per Verona e provincia.

Vendo **Amiga CD32** completo di scatola, alimentatore, cavi, un joypad, mouse e 30 CD. Il tutto a L. 600.000. Telefonare allo 02/9055625 e chiedere di Federico.

Vendo e scambio molti titoli per **Game Boy**. Vendo custodia Andy Carry SV 905 a L. 10.000. Telefonare allo 0426/82102 e chiedere di Cristian.

Vendo **Amiga 500** più espansione, alimentatore, mouse, drive esterno, modulatore o scart, due joypad e molti giochi, il tutto a ottimo prezzo. Oppure scambio il tutto con Super Nintendo più giochi. Telefonare allo 0885/422445 e chiedere di Antonio.

Vendo **Sega Mega Drive** più trentasei cartucce a L. 800.000. Telefonare allo 02/2891793 e chiedere di Luigi.

# GAME OVER

# By Computer HousE

CH GAME OVER

VIALE TRIPOLI 193/D - 47037 RIMINI
ORARIO: 9.30 - 12.30 / 15.30 - 19.30
CHIUSO IL LUNEDI' MATTINA

TEL/FAX: ( 0541 ) 391362

TEL/FAX: ( 0541 ) 391362

SUPER NINTENDO - MEGADRIVE - GAMEGEAR - GAMEBOY - 3DO - NEOGEO CD - AMIGA - PC

PER RAGIONI DI SPAZIO NON CI E' POSSIBILE ELENCARE TUTTI I TITOLI DISPONIBILI

## SUPER NINTENDO

| | |
|---|---|
| MORTAL KOMBAT 2 | L.135000 |
| MICKEY MANIA | TEL. |
| SUPER STR.FIGHTER 2 | L.159000 |
| DOUBLE DRAGON 5 | L.139000 |
| EEK THE CAT | L.138000 |
| MAXIMUM CARNAGE | TEL. |
| TURN & BURN | L.129000 |
| ILLUSION OF GAIA | TEL. |
| FIGHTER'S HISTORY | L.135000 |
| NINJA WARRIORS AGAIN | L.109000 |
| THE JUNGLE BOOK | L.135000 |
| EQUINOX | L.129000 |
| SUPER MARIO KART | L.129000 |
| ACTRAISER 2 | L.123000 |
| TETRIS 2 | L.115000 |
| FIFA SOCCER | L. 99000 |
| POPULOUS 2 | L.141000 |
| BRAIN LORD | L.137000 |
| CHOPLIFTER 3 | L.125000 |
| POWER RANGERS | L.149000 |
| ELITE SOCCER | L.112000 |
| POWER RANGERS | L.149000 |
| DEMON'S CREST | TEL. |
| D&R OF SUPERMAN | TEL. |
| BUBSY 2 | TEL. |
| CRAZY CHASE | TEL. |
| TROY AIKMAN FOOTBALL | TEL. |
| BALLZ | TEL. |
| SPEED RACER | TEL. |
| ROBO TREK | TEL. |
| SPARKSTER | TEL. |
| EARTHWORM JIM | TEL. |
| SUPER PUNCH OUT | TEL. |

## MEGADRIVE

| | |
|---|---|
| BUBBA'N STIX | L.119000 |
| SYLVESTER & TWEETY | L.128000 |
| ECCO THE DOLPHIN 2 | TEL. |
| DYNAMITE HEADAY | TEL. |
| NHL '95 | TEL. |
| MORTAL KOMBAT 2 | L.115000 |
| THE JUNGLE BOOK | L.135000 |
| OUTRUNNERS | L.141000 |
| BATTLE TECH | TEL. |
| MAXIMUM CARNAGE | TEL. |
| BALLZ | TEL. |
| INT.SENSISOCCER LTD. | L.119000 |
| FATAL FURY 2 | L.145000 |
| SUBTERRANIA | L.128000 |
| HULK | L.129000 |
| TAZ ESCAPE FROM MARS | L.123000 |
| VIRTUA RACING | L.169000 |
| ZERO TOLERANCE | TEL. |
| TROY AIKMAN FOOTBALL | TEL. |
| CONTRA:HARD CORPS | TEL. |
| BUBSY 2 | TEL. |
| POWER RANGERS | TEL. |
| BUBBLE & SQUEAK | L.109000 |
| ASTERIX | L.148000 |
| SONIC 3 | L.149000 |
| HAVOC | L.116000 |
| COOL SPOT | L.125000 |
| SONIC SPINBALL | L.129000 |
| SPARKSTER | TEL. |
| EARTHWORM JIM | TEL. |
| CLAYFIGHTERS | TEL. |
| MICKEY MANIA | TEL. |
| TINY TOONS ADV | TEL. |

## GAMEGEAR

| | |
|---|---|
| PHYSIC WORLD | L.32000 |
| GLOBAL GLADIATORS | L.44000 |
| CRYSTAL WARRIORS | L.35000 |
| X-MEN | L.91000 |
| CHOPLIFTER 3 | L.67000 |
| DESERT STRIKE | L.67000 |
| ANDRE' AGASSI TENNIS | L.72000 |
| HULK | L.88000 |
| MICKY ULTIMATE CHAL. | L.81000 |
| ALADDIN | L.85000 |
| THE SIMPSON | L.52000 |
| JAMES POND 2 | L.89000 |
| ROAD RASH | L.88000 |
| TALE SPIN | L.56000 |
| GP.RIDER | L.76000 |

## CONSOLES

| | |
|---|---|
| SUPERNES USA | L.249000 |
| SUPERNINTENDO+MARIO ALL STAR+ SUPERMARIO WORLD | L.309000 |
| MEGADRIVE 2 | L.259000 |
| GAMEGEAR | L.199000 |
| GAMEBOY+TETRIS | L.148000 |
| REAL 3DO+ADDAT.PAL. | L1350000 |
| NEOGEO CD + 1 GIOCO | L1350000 |

## GAMEBOY

| | |
|---|---|
| TETRIS 2 | L.73000 |
| WORLD CUP USA '94 | L.82000 |
| DONKEY KONG | L.79000 |
| MEGAMAN 3 | L.69000 |
| ADVENTURE ISLAND 2 | L.45000 |
| ROBIN HOOD | L.60000 |
| MEGAMAN 5 | TEL. |
| COOL SPOT | TEL. |
| PLAY ACTION FOOTBALL | L.55000 |
| POWER RANGERS | L.65000 |
| KIRBY'S DREAMLAND | L.48000 |
| BATTLETOADS VS DD | L.67000 |
| THE JUNGLE BOOK | L.77000 |
| CONTRA: ALIEN WAR | TEL. |
| SPACE INVADERS | TEL. |
| YOGI | TEL. |
| DRACULA | L.69000 |
| MORTAL KOMBAT 2 | L.57000 |
| ADVENTURE OF ROCKY | L.65000 |
| SUPER MARIO LAND | L.40000 |
| LAST ACTION HERO | L.69000 |
| BREAKTHRU | TEL. |
| SPORTS ILLUSTRATED | TEL. |
| TURTLES 2 | L.49000 |
| INDY 3 | L.54000 |
| ZOOL | L.69000 |
| BIONIC COMMANDO | L.63000 |
| BATTLE BULL | L.65000 |
| THE LAWNMOVERMAN | L.79000 |
| MEGAMAN 2 | L.60000 |
| DOUBLE DRAGON 3 | L.65000 |
| SPEEDY GONZALES | L.79000 |
| TERMINATOR 2 | L.60000 |
| PAPERBOY 2 | L.59000 |

## REAL 3DO

| | |
|---|---|
| COWBOY CASINO | L.105000 |
| BATTLE CHESS | L. 70000 |
| THE HORDE | L. 99000 |
| CPU BACH | L.130000 |
| LET'S PLAY SOCCER | L.115000 |
| THATS NEWS TOME | L. 90000 |
| ROAD RUSH | L.159000 |
| SEWER SHARK | L. 99000 |
| TOTAL ECLIPSE | L. 89000 |
| SUPERWING COMMANDER | L.129000 |
| NIGHT TRAP | L. 96000 |
| STELLAR 7 | L. 99000 |
| PEBBLE BEACH GOLF | L.126000 |
| MICROCOSM | L.127000 |
| SHOCKWAVE | L.159000 |
| JOHN MADDEN FOOTBALL | L.126000 |
| VR STALKER | L.119000 |
| BURNING SOOLDIER | L.119000 |
| FIFA SOCCER | TEL. |
| THEME PARK | TEL. |
| SPACE ACE | L.119000 |
| ALONE IN THE DARK | L.115000 |

## GIOCHI PC

| | |
|---|---|
| TIE FIGHTER | L. 99000 |
| FIFA SOCCER | L. 87000 |
| THEME PARK | L. 99000 |
| PRIVATEER | L.129000 |
| DYNABLASTER | L. 79900 |
| MORTAL KOMBAT | L. 60000 |
| ULTIMA 2 | L. 99000 |

## OCCASIONI

| | |
|---|---|
| CONSOLE ATARI JAGUAR + RAIDEN | L.399000 |

TITOLI SEGA CD:

| | |
|---|---|
| PRINCE OF PERSIA | L. 72000 |
| COBRA COMMAND | L. 90000 |
| RISE OF THE DRAGON | L. 90000 |
| TIME GAL | L. 87000 |
| BATMAN RETURN | L. 88000 |
| PUGGSY | L.105000 |
| THIRD WORLD WAR | L. 88000 |
| ECCO THE DOLPHIN | L. 88000 |
| MANSION OF HIDDEN S. | L. 99000 |
| CLIFFHHANGER | L. 99000 |
| WF RAGE IN THE CAGE | L. 88000 |
| BRAM ST DRACULA | L.111000 |

TITOLI SNES:

| | |
|---|---|
| GOOF TROOP | L. 99000 |
| LETHAL WEAPON | L. 99000 |
| CLIFFHANGER | L. 99000 |
| PINK GOES HOLLYWOOD | L. 99000 |
| SPORTS ILLUSTRATED | L. 99000 |

TITOLI MEGADRIVE:

| | |
|---|---|
| CRUE BALL | L. 30000 |
| PELE' SOCCER | L. 89000 |
| OPERATION EUROPE | L.111000 |
| FANTASIA | L. 59000 |
| AWESOME POSSUM | L. 99000 |
| DAVID ROB BASKETBALL | L. 30000 |
| MUTANT FOOTBALL | L. 49000 |
| CYBERBALL | L. 30000 |
| HOLYFIELD'S BOXING | L. 35000 |
| TOEJAM & EARL | L. 30000 |
| DJ BOY | L. 49000 |
| COMBAT CARS | L. 77000 |
| BATMAN RETURN | L. 59000 |
| G-LOC | L. 54000 |

PER TITOLI AMIGA CHIAMACI !!!

ACCESSORI PER CONSOLE E COMPUTER

PREZZI IVA COMPRESA

SERVIZIO AI RIVENDITORI

SUPER NINTENDO - MEGADRIVE - GAMEGEAR - GAMEBOY - 3DO - NEOGEO CD - AMIGA - PC

PER RAGIONI DI SPAZIO NON CI E' POSSIBILE ELENCARE TUTTI I TITOLI DISPONIBILI

L'UNICA "GAME OVER" A RIMINI SPECIALIZZATA IN CONSOLE E COMPUTER !!!

# CONTROL YOUR CONSOLE

**Incredibile!! Questo mese è accaduto l'imprevedibile, ovvero ci sono pochissimi trucchi (uno) per Mega Drive. Questo non perché non ne abbia ricevuti, bensì perché era tutto materiale già pubblicato su giochi già giocati fino alla noia (Sonic 1, Sonic 2 e Alex Kidd). Il mese prossimo cercate di fare meglio!!! Vi ricordo l'indirizzo di questa rubrica: Xenia Ed. - Console Mania - Rubrica Consoliamoci - nome della console per cui il trucco è valido - Casella Postale 853 - 20101 Milano. A presto...**

**Dave**

## SUPER FAMICOM BUSTERS

### ALADDIN

A qualcuno interessa la password per lo schema bonus? Beh, allora immettete la seguente password: SULTANO-PRINCIPESSA-ALADINO-SULTANO grazie mille a Sgrò Rocco...

### FIFA SOCCER

Entrate nella schermata delle opzioni e premete in successione B, A, B, B, B, B, B, B, B, B sul pad numero 1, ora potrete selezionare i super tiri. Entrando nello schermo delle opzioni e premendo in successione R, R, R, R, R, L, R, sempre sul primo pad vi consentirà di selezionare il super attacco. Sempre nello schermo delle opzioni, premendo L, L, L, L, L, R, L vi permetterà di selezionare anche la super difesa. Se vi piacciono gli effetti strani al pallone premete, sempre nella solita schermata delle opzioni X, A, B, Y, Y, B, A, X. Premendo invece A, A, B, B, Y, Y, X, X potrete utilizzare la "dream team" che avete sempre sognato. Seguono alcuni codici:

ITALIA-AUSTRALIA: GFPBSG28Q
ITALIA-COLOMBIA: GFPBSN1B5
ITALIA-MESSICO: GFPBST1160
ITALIA-ARGENTINA: GFPBSO11BX
ITALIA-ROMANIA: GFPBS3HOWD3
ITALIA-BOLIVIA: GFPBS41003V
FINALE ITALIA-COLOMBIA: GFPBS510267

Grazie infinite ad Atzeni Igor.

### MEGAMAN X

Questa password vi tornerà molto utile per terminare il gioco in questione:

2 4 3 1
6 4 8 8
8 2 5 6

### SKYBLAZER

Ecco a voi tutti un'utilissima password per arrivare in men che non si dica all'ultimo livello di questo gioco con ben 50 vite:

O A A O
A X A
O O X A
A X O A

Dove "O" sta per cerchio, "A" per triangolo e "X" per la croce.

### SUPER EMPIRE STRIKES BACK

Ecco i codici a livello "Jedi" (sono in ordine):

THNTLR
LQYSCH
PNFDHJ
SCWWFZ
RBHNFC
KCCVGJ
QBTTXX
ZGLKDV
VVDQXC
FGTTVV
YDHBQT
TNHJSK (è l'ultimo!!!)

Inoltre, per evitare il secondo scontro con "Casco Nero" arrivati a lui basta entrare nel sound test pigiando insieme Y-X-A-B-giù-start. Ora selezionate il motivo nomato "impressive" e ascoltatelo. Una volta tornati al gioco la finestra salterà in aria e passerete al livello successivo (usatelo solo qui, altrimenti il gioco va in tilt).

## NES BUSTERS

### SUPER MARIO BROS

Quando compare l'odiosissimo GAME OVER sullo schermo tenete premuto A. Successivamente comparirà la schermata di selezione iniziale, a questo punto premete start (A e poi start). Così facendo ricomincerete dall'ultimo livello raggiunto nella partita precedente. Ovviamente questo trucco funziona "solamente" per i livelli superiori al primo. Ah, il trucco si può ripetere a piacimento... Grazie di cuore ancora a Sgrò Rocco...

### CODICI PER GAME GENIE

#### SUPER MARIO BROS:

ESKXGLIA= Mario è sempre rana.
USKXGLIA-OVKXGLIA-NEUXKGAA= tre codici per altrettante forme strane(!).
KNUZVUEE= super corsa.
XZKZYVEU= mega salto.

#### SHADOW WARRIORS

TXKULGZE= 46 vite.
TKKULGZE= 78 vite.
TSKULGZE= 94 vite.
***Fine BOX***

## MEGA DRIVE BUSTERS

### NBA JAM

Sì, lo so, questo trucco lo sanno tutti, ma ricordiamolo anche per i più sbadati. Per poter giocare con Bill Clinton inserite la parola "ARK", evitando di inserire l'ultima lettera e premete A+start (con il cursore che lampeggia ancora sulla terza lettera).

## GAME BOY

### MORTAL KOMBAT

Una volta apparsa la scritta The End premete su, sinistra, select e A. Inizierete il gioco nel corpo di Goro!!! Grazie di cuore a Martino Turetta.

### TMNT 3

Password dell'ultimo livello: 1HHHHH2

### TETRIS

Selezionate il game A e selezionate i seguenti sonori: A, C, B, off, B. Ora provate a giocare e avrete una gradita sorpresa (già che ci siete provate anche a premere giù e start contemporaneamente nello schermo dei titoli. Dovrebbe sortire lo stesso effetto...).

### BUBBLE BOBBLE

Digitate "KZTJ" come password per poter così giocare a un livello di difficoltà più elevato e ascoltare un nuovo sottofondo musicale. Ringraziate per tutto ciò Lorenzo "LDF" De Filippi.

## GAME GEAR BUSTERS

### NBA JAM

Per giocare con la modalità "juice" premete nella schermata di presentazione delle due squadre 14 volte il tasto 1 e poi 1 e 2 contemporaneamente (comparirà la scritta juice mode). Se volete rubare la palla agli avversari e intercettare i loro passaggi più facilmente, premete invece 15 volte il tasto 1 mentre fate compiere al joypad un giro in senso orario (comparirà la scritta intercept). Grazie a Corrado da Pordenone.

E questo è tutto...

## SUPERNINTENDO

| | |
|---|---|
| CONSOLLE PAL VERSION 1 PAD + 2 GIOCHI | L. 299.000 |
| CONSOLLE SUPERNES (USA) + 3 GIOCHI | L. 329.000 |
| ACTRAISERS II (USA) | L. 69.000 |
| ADDAMS FAMILY (USA) | L. 89.000 |
| AERO THE ACROBAT (USA) | L. 89.000 |
| AMERICAN GLADIATOR (USA) | L. 79.000 |
| BUBSY (ITA) | L. 89.000 |
| CHESTER CHEETA (USA) | L. 69.000 |
| CONTRA III (USA) | L. 49.000 |
| CRASH DUMMIES (ITA) | L. 59.000 |
| D - FORCE (USA) | L. 49.000 |
| DOUBLE DRAGON V (USA) | L.129.000 |
| DRACULA (ITA) | L. 59.000 |
| DUNGEON MASTER (USA) | L. 49.000 |
| EQUINOXE SOLSTICE II (JAP) | L. 99.000 |
| EYE OF THE BEHOLDER (JAP) | L. 69.000 |
| FATAL FURY (ITA) | L. 89.000 |
| HOME ALONE (ITA) | L. 49.000 |
| INT. SENSIBLE SOCCER (ITA) | L.119.000 |
| INT. TENNIS TOUR (USA) | L. 99.000 |
| ISPETTORE GADGET (USA) | L. 89.000 |
| JOE E MAC (ITA) | L. 69.000 |
| KICK OFF (ITA) | L. 69.000 |
| KING ARTHUR (ITA) | L. 69.000 |
| KO BOXING (ITA) | L. 69.000 |
| LAMBORGHINI (USA) | L. 99.000 |
| LOGIC BOMB (USA) | L. 89.000 |
| MORTAL KOMBACT (ITA) | L. 79.000 |
| MUSCLE BOMBER (JAP) | L. 79.000 |
| NBA JAM (ITA) | L. 99.000 |
| NIGEL MANSELL (JAP) | L. 69.000 |
| OFF ROAD (ITA) | L. 79.000 |
| PRINCE OF PERSIA (ITA) | L. 69.000 |
| RANMA 1/2 | L. 89.000 |
| SPACE MEGAFORCE (USA) | L. 59.000 |
| STRIKE GUNNER (ITA) | L. 69.000 |
| SUPER ALESTE (ITA) | L. 89.000 |
| SOCCER SHOOTTOUT (USA) | L.159.000 |
| SUP. BATTLE II (JAP) | L. 79.000 |
| SUP. CONFLICT (ITA) | L. 69.000 |
| TIME SLIP (ITA) | L. 79.000 |
| TINY TOON (JAP) | L. 69.000 |
| TRODDLERS (ITA) | L. 89.000 |
| TUFF AND NUFF (USA) | L. 69.000 |
| ULTIMATE FIGHTER (USA) | L. 99.000 |
| V-GUNDAM (JAP) | L.119.000 |
| VIRTUAL BART (USA) | L.129.000 |
| WE ARE BACK (ITA) | L. 89.000 |
| X-KALIBER (ITA) | L. 99.000 |

## MEGA DRIVE

| | |
|---|---|
| CONSOLLE MEGA D. II + 2 GIOCHI | L.299.000 |
| CYBORG JUSTICE | L. 69.000 |
| XENON 2 | L. 69.000 |
| ANDRETTI RACING | L.139.000 |
| GOODS | L. 79.000 |
| MARKO'S MAGIC FOOTBALL | L. 89.000 |
| ZOOM | L. 49.000 |
| ALADINO | L. 89.000 |
| MUTANT LEAGUE HOCKEY | L. 99.000 |
| LIBRO DELLA GIUNGLA | L.119.000 |
| ACQUATIC GAMES | L. 49.000 |
| ATOMIC RUNNER | L. 59.000 |
| SPACE HARRIER 2 | L. 49.000 |
| ATOMIC ROBOKID | L. 39.000 |
| BLOCK OUT | L. 29.000 |
| SWORD OF SODAN | L. 59.000 |
| JEWEL MASTER | L. 59.000 |
| AGASSI TENNIS | L. 59.000 |
| TERMINATOR | L. 49.000 |
| CHAKAN | L. 79.000 |
| GOLDEN AXE 2 | L. 39.000 |
| F 117 NIGHTSTORM | L. 99.000 |
| GREATES HEAVYWEIGHT BOXE | L. 69.000 |
| TAZMANIA | L. 39.000 |
| INCREDIBLE HULK | L. 89.000 |
| THUNDER FORCE 4 | L. 69.000 |
| GUNSHIP | L. 99.000 |
| ULTIMATE SOCCER | L. 79.000 |
| SONIC SPINBALL | L. 99.000 |
| SPIDERMAN | L. 59.000 |
| CHUCK ROCK 2 | L. 99.000 |
| COOL SPOT | L. 79.000 |
| MORTAL KOMBAT | L. 79.000 |
| FATAL FURY 2 | L. 99.000 |
| F16 STIKE EAGLE 2 | L. 89.000 |
| LETHAL ENFORCES | L.119.000 |
| BIO HAZARD BATTLE | L. 69.000 |
| SUP. STREET FIGHTER II | L.139.000 |
| JUNGLE STRIKE | L.119.000 |
| NBA JAM | L.119.000 |
| WORLD TOUR SOCCER | L. 79.000 |
| PRINCE OF PERSIA | L.119.000 |
| GOLF | L. 49.000 |
| WONDER BOY III | L. 59.000 |
| ATOMICA RUNNER | L. 59.000 |
| GINOUG | L. 59.000 |
| ART ALIVE | L. 49.000 |
| INTERNATIONAL TENNIS | L. 99.000 |

## NEO GEO

| | |
|---|---|
| ART OF FIGHTING II | L 299.000 |
| CIBER LIP | L. 99.000 |
| FATAL FURY I | L. 99.000 |
| FATAL FURY II | L. 99.000 |
| LAST RESORT | L.289.000 |
| RIDING HERO | L. 99.000 |
| ROBO ARMY | L.149.000 |
| SENGOGU II | L. 99.000 |
| SUP. SIDE KIKKS II | L 389.000 |
| TOP HUNTER | L.339.000 |
| WIND JAMMERS | L.339.000 |

## MEGA - CD

| | |
|---|---|
| AX - 101 | L. 89.000 |
| COBRA COMMAND + SOL FEACE | L. 69.000 |
| DRACULA | L. 99.000 |
| F1 CIRCUS | L. 99.000 |
| FIFA INT. SOCCER | L.119.000 |
| LETHAL ENFORCES | L.119.000 |
| MEGA SCHARZSCHILD | L. 59.000 |
| MORTAL KOMBACT | L.119.000 |
| RACING ACES | L. 79.000 |
| THUNDERHAWK | L. 79.000 |
| WONDER DOG | L. 79.000 |

# CALAMAI

VIA DEI CIMATORI, 17/R FIRENZE — TEL. 055/2382243 - FAX 219491

---

# MG® Shop

**computer e videogames**

## OGNI SETTIMANA NUOVI ARRIVI

**Console**

Super Nintendo L.219.000
Game Boy L. 95.000
Mega Drive 2 L. 239.000
Game Gear L. 199.000
3DO telefonare

**Noleggio**

S/Nes L. 3.000 gg
Game Boy L. 1.500 gg
Mega Drive L. 3.000 gg
Game Gear L. 1.500 gg
**FESTIVI GRATUITI**

**Giochi da Lire**

S/Nes da L. 40.000
Game Boy da L. 22.000
Mega Drive da L. 34.000
Game Gear da L. 28.000
P.C. da L. 29.900
CD Rom da L. 39.000
Amiga da L. 29.900

**4 giochi GB a L.69.000**
**8 giochi GB a L.109.000**
**3 giochi GG a L.68.000**

**RITIRO USATO**

**Novità d'importazione**

| S/Nes | Mega Drive |
|---|---|
| MickeyMania | MickeyMania |
| Earth Worm Jim | Earth Worm Jim |
| Black Thorn | Internnational Tour Tennis |
| Street Racer | Letal Enforcer 2 |
| Pitfall | Rise of the Robot |
| Illusion of Gaia | BoogerMan |
| **Game Boy** | **Game Gear** |
| NBA Jam | Caesar's Palace |
| Fifa International Soccer | Bubble Bobble |
| Contra 2: the Allen Wars | Dynamite Headdy |
| Mega Man 5 | Poker Face Paul's Gin |
| Tazmania | Itchy & Scratchy |
| The Blues Brother 2 | Monster Truck Wars |

**VENDITA PER CORRISPONDENZA**

## 2 negozi a Milano

**Via Lattuada (ang. V.le Monte Nero)**
**50 mt. MM3 Romana**
**tel. 02 - 55180858**

**P.za Buozzi (ang. Via Mantova)**
**150 mt. MM3 Romana**
**tel. 02 - 55194413**

# INTELTRONIC

Via Fucilari 63 — 84014 Nocera Inferiore
Tel/fax 081-5176722 — Italia

*"All'inizio eravamo gli unici, adesso siamo i migliori.*
*L'unico centro specializzato in consoles del Sud!"*

**Telefona:**
**per scoprire i prezzi e la qualita' dei nostri servizi,**
**per verificare la nostra rapidita' nei tempi di consegna,**
**per usufruire di un centro di assistenza tecnica garantita.**

## Speciale Consoles

| | |
|---|---|
| Megadrive 2 Scart o Pal + Eth.Champions | £330.000 |
| Megadrive 2 Scart o Pal + Sonyc | £280.000 |
| Megadrive 2 Scart o Pal + Dragon Ball Z | £599.000 |
| Megadrive 2 Scart o Pal + Str. of Rage 3 | £330.000 |
| Megadrive 2 Scart o Pal + gioco | £280.000. |
| Super Nes Usa varie conf. | Tel. |
| MegaCd Usa o Jap + giochi | Tel. |
| Neo Geo | Tel. |
| Game Boy | Tel. |
| Game Gear | Tel. |
| 3DO | Tel. |
| Atari Jaguar | Tel. |

Assistenza Tecnica Modifica Consoles in standard R.G.B.

Si effettua vendita ai negozi

Si effettua vendita per corrispondenza - Tutti i prezzi sono IVA INCLUSA

## SNes-SNin-SFam

| | |
|---|---|
| Fifa Soccer | £105.000 |
| Fatal Fury SPECIAL | Tel. |
| Dragon Ball Z II | £115.000 |
| Wolfstain 3D | £110.00 |
| Touranment Fighters | £110.000 |
| Star Fox | £95.000 |
| Super Star Wars | £95.000 |
| Street Fighter II turbo | £105.000 |
| Mario Kart | £95.000 |
| Mario All Stars | £105.000 |
| Worlds Hero 2 | Tel. |
| Ramna 1/2 3 | £145.000 |
| Mortal Kombat 2 | Tel. |
| Stunt Fx Trax | Tel. |
| Samurai Spirits | Tel. |
| Superman | £155.000 |
| Rabbit Rampage | £145.000 |
| F15 Strike Eagle | £115.000. |
| Xardion | £85.000 |
| Fighetrs History | £135.000 |
| Psyco Dream | £85.000 |
| World Champions | £85.000 |
| Super Sukoban | £85.000 |
| Sensible Soccer | £90.000 |
| Super Street Figheter | Tel. |
| Art of Fighting II | £115.000 |

## Mega Drive

| | |
|---|---|
| Dragon Ball Z | £95.000 |
| NBA Jam | £95.000 |
| Fifa Soccer | £95.000 |
| World Hero | Tel. |
| Virtual Racing | Tel. |
| Robocop vs Term. | £129.000 |
| Street of Rage 3 | £95.000 |
| Mortal Kombat 2 | £105.000 |
| Mazing Saga | £65.000 |
| Ecco the Dolphin 2 | Tel. |
| Sensible Soccer | £90.000 |
| Sonic 3 | Tel. |
| Subterrania | £110.000 |
| Spiderman x Man | £85.000 |
| Myckey & Donald | £95.000 |
| Rocket Knight Adv. | £90.000 |
| Super Street Fighter | Tel. |
| La Bella e la Bestia | £119.000 |
| Star Trek | £135.000 |
| Lethal Enforcers + Gun | £149.000 |
| Chicy Chiky Boys | £65.000 |
| Aladino | £95.000 |
| Ethernal Champions | £95.000 |

## MEGA CD

| | |
|---|---|
| Vax | £155.000 |
| Metal Enforcer + Gun | £155.000 |
| Dragons Lair | £145.000 |
| Ax101 | £105.000 |
| Lunar | £125.000 |
| Heavly Simphony | £105.000 |
| Rebel Assault | Tel. |
| Game Gun | Tel. |
| Lufia | Tel. |

## Neo-Geo Japan

| | |
|---|---|
| Riding Hero | £65.000 |
| Nam 1975 | £65.000 |
| Magician Lord | £65.000 |
| Trash Rally | £95.000 |
| Robo Army | £95.000 |
| Blues Journey | £95.000 |
| Cyber Lip | £125.000 |
| King of the Monster 2 | £245.000 |
| Super Side Kikk 2 | Tel. |
| Art of Fighting 2 | Tel. |
| King Fighters | Tel. |

## Accessori

Joystick 16 tasti univers.
£125.000
Joypad 6 tasti MD
£55.000
Super More Power Univers.
£69.000
Super Shooting Swatch
£55.000

Sono disponibili cavi adattatori e trasformatori per consoles di ogni marca.

Solo titoli originali da Giappone USA & UK

*We want YOU!*
Aderisci al nostro CLUB!
Telefona per informazioni.

**Telefonate subito per i nuovissimi Sega Saturn e 32 Mega, Nec FX, Neo Geo CD**

Tutti i nomi e i marchi sopra riportati sono dei legittimi proprietari

Graph Egidio Fanuele - [redacted]

---

# COMPUTER WORK

**TANTI GIOCHI A PREZZO ECCEZIONALE ... FINO AD ESAURIMENTO !!! TELEFONA SUBITO!**

**Via Rivoli, 38 / A**
**10043 ORBASSANO (TO)**
**Tel. 011 / 903.15.67**
**Fax 011 / 903.46.48**

**- VHELVETICA CORRISPONDENZA**
**- SPEDIZIONI A MEZZO POSTA O CORRIERE ESPRESSO TNT TRACO.**

***CON DUE ACQUISTI UN OROLOGIO IN REGALO.***

***TUTTI I PREZZI SONO COMPRENSIVI DI IVA.***

| GIOCHI SUPER NES (ITA) | Prezzo £. |
|---|---|
| BUSTER BUSTS LOOSE | 65.000 |
| CASTLEVANIA IV | 65.000 |
| CONGO' S CAPER | 65.000 |
| GODS | 65.000 |
| GOOF TROOP | 65.000 |
| KO BOXING | 65.000 |
| KRUSTY SUPER FUN HOUSE | 65.000 |
| MECHWARRIOR | 65.000 |
| ROBOCOP 3 | 65.000 |
| SUPER Adventure Island | 65.000 |
| SUPER ALESTE | 65.000 |
| SUPER MARIO WORLD | 65.000 |
| SUPER JAMES POND | 65.000 |
| SUPER STRIKE GUNNER | 65.000 |
| SUPER TENNIS | 65.000 |
| JIMMY CONNORS TENNIS | 92.000 |
| JOE & MAC CAV. NINJA | 92.000 |
| IL LIBRO DELLA GIUNGLA | 126.000 |

| GIOCHI GAME BOY (ITA) | Prezzo £. |
|---|---|
| ALIEN 3 | 35.000 |
| BARBIE | 35.000 |
| GLI SBULLONATI | 35.000 |
| MAGNETIC SOCCER | 35.000 |
| MICKEY MOUSE | 35.000 |
| POPEYE 2 | 35.000 |
| SNOOPY'S MAGIC SHOW | 35.000 |
| SUPER JAMES POND | 35.000 |
| **GIOCHI MEGA DRIVE (I)** | **Prezzo £.** |
| AGASSI TENNIS | 50.000 |
| LA SIRENETTA | 50.000 |
| PAC-MANIA | 50.000 |
| SPEEDBALL 2 | 50.000 |
| SUPERMAN | 50.000 |
| TOE JAM & EARL | 50.000 |
| THE DUEL | 50.000 |
| WONDER BOY III | 50.000 |
| X-MEN | 50.000 |

| | |
|---|---|
| **GAME BOY + Tetris + 1 Gioco in offerta** | **£. 170.000** |
| GIOCHI ATARI LYNX | £. 50.000 |
| ATARI LYNX | £. 149.000 |
| ATARI LYNX + BATMAN | £. 199.000 |
| TRASFORMATORE GAME GEAR | £. 25.000 |
| **BAZOOKA SUPER NINTENDO + 6 GIOCHI** | **£. 59.000** |
| SUPER NINTENDO ITA | £. 249.000 |
| SUPER NINTENDO + BAZOOKA | £. 289.000 |
| GAME BOY + TETRIS | £. 145.000 |
| **AMIGA CD 32 + 2 GIOCHI** | **£. 589.000** |
| AMIGA 1200 | £. 669.000 |
| JOYPAD CD 32 ORIGINALE | £. 39.000 |
| MOUSE CD 32 / AMIGA | £. 49.000 |
| SUPER NINTENDO + Krusty's fun house | £. 299.000 |
| TV LINK PER SUPERVISION | £. 89.000 |
| JOYPAD SNES a partire da | £. 39.000 |

# CONTROL YO

Ed eccoci arrivati al consueto appuntamento con il nostro/vostro servizio in linea di aiuti e informazioni varie. A questo punto non mi resta che ribadire che ogni volta che telefonate e volete qualche trucco, specificate sempre il nome completo del gioco e la console per la quale avete bisogno. Per il resto i soliti ringraziamenti al Raffo per la raccolta dei messaggi e a Stefania per la ricerca del materiale, che ogni mese diventa sempre di più e vi garantisco che è quasi un'impresa trovare sempre i trucchi giusti di cui voi lettori avete bisogno...

"Sono Giovanni e vorrei chiedere cosa succede se si usano cartucce Ntsc su un Mega Drive Pal.".
Caro Giovanni, non mi sembra che succeda niente di particolare, a parte che il Megadrive si rifiuta di fare funzionare la cartuccia. Al limite, se non vado errato, appare un messaggio di comunicazione che la cartuccia non è disegnata per funzionare su quel sistema in particolare.

"Ciao, sono Stark e vorrei sapere se potreste pubblicare la soluzione completa del gioco Shadowrun."
La soluzione completa mi pare un po' troppo e ci ruberebbe sicuramente molto spazio, ma se dovessi venire in possesso di qualche trucco lo troveresti sicuramente su questo pagine.

Anonimo Perugino: "Telefono da Perugia e vorrei sapere se esiste qualche trucco per il gioco Super Street Fighter 2 per Super Nes."
Il nostro anonimo perugino non è l'unico che ci chiede trucchi per il nuovo capolavoro Capcom, ma a quanto ne sappiamo noi, per ora non sono stati scoperti trucchi di sorta.

"Mi chiamo Ernesto e vorrei sapere se i finali dei personaggi nel gioco Super Street Fighter 2, sono i medesimi della versione Turbo."
Sì, sono gli stessi (beh, ce ne sono quattro in più in Super...).

"Sono Valerio e telefono da Lissone, ho chiamato perché vorrei che pubblicaste la lista con tutti i migliori giochi per Mega Drive."
Per fare una lista con i migliori giochi per Megadrive ci vorrebbe una pagina intera, ma secondo i miei gusti, il "top" è raggiunto da NBA Jam, FIFA International Soccer, Super Street Fighter 2, vari Sonic (checché ne parlino tutti male perché si sono stufati, a me sono sempre piaciuti e li ho finiti quasi tutti, con l'eccezione di Sonic 3 e Sonic Spinball), l'antico Sword Of Vermillion, la serie Shinobi, e la serie degli Strike della Electronic Arts, senza dimenticare lo strepitoso Puyo Puyo.

"Salve, sono Fabio e vorrei avere un vostro consiglio. Siccome devo comprarmi una console sono indeciso tra Neo Geo o Mega CD."
Il problema che ti poni è spinoso, nel senso che è difficile darti una risposta esauriente. Tra l'altro, come avrai ben potuto vedere, in questo numero fa la sua apparizione ufficiale sul mercato italiano anche il Neo Geo CD. Le specifiche tecniche volgono sicuramente a favore di quest'ultima, tenendo ben presente il rapporto qualità prezzo (nel caso del Neo Geo CD, forse un po' elevato, ma volete mettere la soddisfazione che dà giocare con un coin op in casa propria, piuttosto che con una fedele conversione?). Io, personalmente mi sono innamorato del gioiellino Neo Geo e non potrei fare altro che consigliartelo, anche perché non vedo molto di buon occhio il lettore CD della Sega...

Anonimo: "Vorrei sapere come posso fare per superare il terzo e il quarto quadro del gioco Prince of Persia."
Purtroppo, caro anonimo, ti sei dimenticato di dire per quale console sono i codici di Prince Of Persia di cui hai bisogno. Qui di seguito riporto quelli per Megadrive e per Gameboy, sperando che, non dovessero tornare utili a te, aiutino perlomeno altri lettori inguaiati in questo storico platform. Megadrive - Livello 2 MTUEZQ; Livello 3 TYZMOV; Livello 4 PTUJTP; Livello 5 WYZRIU; Livello 6 OOPKIJ; Livello 7 STUPXM; Livello 8 DEFBSX; Livello 9 KJKJHC; Livello 10 CZZCHR; Livello 11 UOPVGG; Livello 12 EUUGWK; Livello 13 APPDBF; Livello 14 HUULQJ; Livello 15 LZZNVV; Livello 16 ZJKCQF; Livello 17 RZZVPU. Gameboy - Livello 2 82728075; Livello 3 84633065; Livello 4 79196015; Livello 5 14083005; Livello 6 04383035; Livello 7 - ; Livello 8 24983095; Livello 9 94883085; Livello 10 54482154. Se possiedi la versione per Super Nes mi dispiace, ritenta il prossimo mese!

"Salve sono Giuseppe Bonetti. Potrei avere tutte le informazioni possibili riguardanti la console Saturn e Mega Drive 32 bit?"
Caro Giuseppe, tutte le informazioni di cui hai bisogno sono state elencate nello scorso numero (per quanto riguarda il 32 X), ma te le ripeto velocemente e sinteticamente. Il MD 32 è un espansione per il sistema MD e MCD, e malgrado l'hardware interno utilizzato rimanga più o meno lo stesso, l'espansione "pomperà" (tanto per parafrasare l'articolo comparso sul numero scorso, scritto da non so chi, ma penso o da Al o dal Faggio) la grafica e faciliterà tutte le operazioni di calcolo svolte dalla CPU interna. Sono previsti inoltre videogiochi specifici tipo Virtua Racing Deluxe e Star Wars Arcade. L'uscita? Sicuramente entro l'anno! Il Saturn invece dovrà aspettare fino ad aprile del '95 e le sue specifiche tecniche sono state trattate sul numero 31 di CMania. Per quanto riguarda i videogiochi annunciati sono in lavorazione Daytona, Virtua Fighters, Sim City 2000 e altre prelibatezze. Contento?

"Sono Massimo, telefono da Torino, e vorrei farvi le seguenti domande: il Virtual Reality sarà un'espansione per Super Nintendo o una console a sé? Quanti bit avrà? E' vero che il Project Reality ha cambiato nome? E' vero che la versione di Mortal Kombat 2 europea sarà censurata al contrario di quella giapponese? Quanto tempo durerà ancora il SNES? Avete qualche trucco per Star Wing? Grazie e a presto."
Per le prime tre domande lascio la parola ad Al, che spero saprà illuminarti... (Ok, grazie per la fiducia. Non si sa ancora molto del VR32 della Nintendo: innanzitutto non ha nulla a che fare con l'Ultra 64 - il nuovo nome del Project Reality - ma è una macchina a sé, a 32 bit, che funziona a batteria e che dovrebbe utilizzare diversi tipi di software. Non si tratta di un casco - come voci prontamente smentite affermavano - ma sembra che invii le immagini direttamente in speciali "goggles" (occhiali), o così si dice in giro per gli States. Nulla di ufficiale, quindi, e molte - troppe - voci incontrollate. Ci sarà una presentazione a porte chiuse - dubito quindi che ci saremo - al Shoshinkai Festival a Tokyo durante questo mese. NdAlex). Come hai già potuto vedere con i tuoi occhi, Mortal Kombat 2 non è stato censurato nemmeno nella versione europea. Non si può dire con precisione quanto durerà il SNES ancora, ma penso che reggerà ancora un paio d'anni. Trucchi per Star Wing ce ne sono un paio ma non sono di fondamentale importanza per il "gabolaggio" vero e proprio. Quando c'è lo schermo del Continue, pigiate Y sul secondo pad e potrete così guardare i nemici, usando i tasti L e R per zoomare e gli altri per cambiare la velocità e l'inclinazione delle rotazioni.
Un altro ti mette in condizione di avventurarti in un buco nero. Nel secondo stage del primo livello, cerca una fila di cinque asteroidi: spara a quello di mezzo e passa in mezzo al centro della fila. Ripeti il procedimento per altre due volte e in prossimità della terza fila dovresti trovare un asteroide grigio con un faccione sorridente, lanciatici sopra ed entrerai in un buco nero. Nel secondo stage del terzo livello, vola attaccato alla parete destra dello schermo e verso la metà incontrerai due grossi meteoriti grigi. Su uno di questi c'è una specie di uovo, poco visibile a dire il vero. Sparaci sopra e una grossa esplosione sull'asteroide lascerà libero una specie di uccello che inizierà a volare qua e là per lo schermo. Schiantatici sopra ed entrerai in uno stranissimo livello. In quest'area ti ritroverai a volare in mezzo a degli strani oggetti e probabilmente capiterai di fronte a una slot machine gigante, e per farla funzionare dovrai sparare alla maniglia. Se escono tre "7", hai vinto e apparirà la parola The End, che potrai far ruotare sparando a ogni singola lettera. Come vedi, caro Massimo, questi trucchi non hanno una vera e propria utilità, però sono divertenti da provare almeno una volta.

Anonimo: "Vorrei sapere qualche trucco per il gioco Ecco the Dolphin per Megadrive."
Per accedere in qualsiasi parte della mappa in qualsiasi stage, basta inserire, nella schermata dei codici, la parola SIX. Piuttosto comodo, non trovi caro anonimo?

"Mi chiamo Federico e vorrei avere un trucco per battere Goro usando Raiden."
Wow! Un altro fedelissimo di Raiden, come me! Caro Federico, tattiche particolari per sconfiggere Goro non ce ne sono, ma una molto efficace è senza dubbio quella di continuare a saltare all'indietro fino a toccare l'angolo sinistro dello schermo e attendere che il mostro multiarto si avvicini, in modo tale tale da potergli appioppare un bel calcione in faccia. Appena Goro si distende al suolo, parti con una torpedo e se riesci a stenderlo ancora meglio, altrimenti devi ricorrere ancora al primo metodo e al limite provare a sorprenderlo con un lightning bolt. Evita accuratamente di fare teletrasporti e occhio alle fireball del mostro.

"Vorrei sapere la differenza che passa tra il SNES, il SNES italiano e il Super Famicom."
La differenza fondamentale che passa tra i tre sistemi è quella dell'uscita video che ognuno propone, che si differenziano l'uno dall'altra per il funzionamento sui vari monitor e televisori (mai sentito parlare di NTSC e PAL?). Inoltre alcune cartucce sono destinate a funzionare solamente per una determinata console tra queste tre. Il problema è risolvibile solamente con un apposito convertitore, tipo Action Replay MK2 della Datel.

Anonimo: "Vorrei sapere se esiste qualche trucco per il gioco Super Mario Kart."
Nel Time Trial è possibile giocare con un Ghost Racer. Inizia una partita singola, scegli Time Trial e vai alla schermata di selezione dei personaggi. Il primo giocatore deve essere illuminato, e pigiando Start sul controller 2 la Principessa avrà sopra la propria zucca le lettere COM. Ora puoi scegliere il tuo giocatore con il pad 1 e il pilota COM (Computer) con il pad 2 e scegli una qualsiasi corsa. Quando il Time Trial inizia vedrai che il pilota COM è un pilota fantasma controllato dal computer che gareggerà con te in questa disciplina.
Per avvantaggiarti in una qualsiasi gara con una vera e propria partenza a razzo, basta premere B appena il semaforo si illumina della prima luce ed emette un BEEP. Tieni premuto il tasto B fino a partenza avvenuta.

Anonimo: "Vorrei sapere come posso fare per scegliere i livelli nel gioco Sonic 3."
Niente di più facile! Quando appare il logo Sega e più precisamente quando il porcospino blu sta per fare la sua appari-

# UR CONSOLE

zione sul video, bisogna fare i seguenti movimenti: SU, SU, GIU', GIU', SU, SU, SU, SU, SU. Se la combinazione è stata inserita correttamente si sentirà un jingle e nella schermata successiva, quando appare la scritta "ONE PLAYER COMPETITION", premete GIU', GIU' (ossia due volte in basso). Ora potrete accedere a una schermata segreta dove si potrà ascoltare il sound test o scegliere i livelli.

"Salve, sono Damiano e vorrei sapere un trucco per il gioco Sonic Spinball."
Gentilissimo Damiano, ho trovato un trucchetto che forse ti farà comodo. Se raccogli tutti gli anelli di un livello, apparirà un cancello che ti metterà in grado di giocare un livello bonus nel quale potrai raccogliere delle utilissime extra balls (ma forse lo sapevi, vero?).

"Sono Claudio e vorrei chiedervi se mi conviene comprare Double Dragon 3 per Mega Drive."
Mah, di picchiaduro ce ne sono tanti in commercio, perciò sta solo a te decidere se acquistarlo o meno, ma tieni presente che comunque non è uno dei migliori...

"Sono Vincenzo e vorrei sapere se usciranno mai giochi per Megadrive ambientati nella Seconda Guerra Mondiale."
Se non sbaglio, di giochi basati sul Secondo Conflitto Mondiale per Megadrive non ne esistono.

"Sono Matteo, telefono da Milano e vorrei sapere le password per il quarto e quinto livello di Desert Strike."
Carissimo Matteo, non potevi specificare per quale versione avevi bisogno? Qui di seguito, riporto quelle per Super NES, sperando che siano quelle di cui hai bisogno, altrimenti dacci un altro colpo di telefono e il mese prossimo vedrò di accontentarti. Ok? Livello 2 8ZL2H2H; Livello 3 93L2BRJ; Livello 4 JRJW8MJ; Winner's Screen K9CF4T4; Embassy City 93LLBR5; Nuclear Storm 9R894JH. Sperem...

"Sono Luca, telefono da Varese e vorrei sapere le password delle varie tenniste con cui poter giocare in Pete Sampras Tennis."
Purtroppo non le conosciamo. Sorry.

"Sono Marco e vorrei sapere perché il personaggio di Reptile non è presente nella versione per Game Gear."
Non lo sappiamo proprio, caro Marco, ma indagheremo...

"Sono Stefano, telefono da Seregno e cerco delle password per il gioco Jungle Strike per Megadrive."
Grandissimo Stefano! Dei tre mesi totali da quando curo la rubrica, sei il primo che dice nome, città e principalmente trova il tempo di dire il nome completo del gioco e soprattutto per quale console è. Beh, per questo meriti di essere accontentato con delle password che una volta inserite danno la possibilità di giocare con dieci vite e tutti i copiloti a disposizione.

Livello 2 RXVWT74S6K8;
Livello 3 9WT7NL6MHBV;
Livello 4 X7NL4SHPG94;
Livello 5 VL4S6NGCZVH;
Livello 6 WS6MHPZJFTZ;
Livello 7 TMHPGCFDYN3;
Livello 8 7PGCZJYK34X;
Livello 9 NCZJFD3BR67.

Contento, eh?

"Sono Giorgio Ferr(ù è ò à ì, a scelta vanno bene, visto che il passaggio dei testi da Amiga a PC lascia, al posto delle parole accentate, dei bellissimi quadratini!) e vorrei sapere come fare per superare l'ultimo livello di Another World."
Giorgio, per la seconda volta nel giro di pochi mesi, il tuo cognome rimane ancora un mistero per tutti noi! Scherzi a parte, ti sei dimenticato di dire per quale sistema hai bisogno, altrimenti non ti posso essere d'aiuto, nemmeno per darti qualche codice. Sorry!

"Sono Marco e vorrei sapere se sono vere le voci che girano sull'esistenza di un cheat mode per trasformare Super Street Fighter 2 per Mega Drive in Super Street Fighter 2 Turbo."
Per quanto ne so io, non mi sembra...

"Sono Roberto e telefono da Milano: vorrei chiedervi come mai non avete ancora recensito Secret of Mana e Super Metroid per Super Nes."
Non vorrei dire una boiata, ma mi sembra proprio che questi due titoli siano già stati recensiti nei vecchi numeri, ma solo la supervisione del grande Capo (perché ha il testone rotondo, mica per altro...) potrà confermare le mie affermazioni (non le confermo. Non sempre abbiamo a disposizione lo spazio per il redazionale che vorremmo avere, e delle scelte si rendono necessarie. Vedo cosa posso fare per accontentarti nei prossimi numeri NdAlex).

"Sono Mario e vorrei sapere se esistono dei trucchi per i seguenti giochi: Double Dragon, Jungle Book e Wonder Boy."
Mario, ti sei dimenticato di dire per quale console sono i giochi di cui ci hai richiesto i trucchi. Richiama e sii più specifico...

Anonimo: "Esistono trucchi per Sonic su Game Gear?"
Quelli a nostra conoscenza sono stati pubblicati sugli scorsi numeri...

"Vorrei sapere come si supera il terzo livello di Aladdin per Game Gear, e precisamente quando si entra nella grotta a forma di bocca."
Per superare il terzo livello, basta inserire la password per il quarto! Qui di seguito riporto comunque tutte le password per i vari livelli. Livello 2 LAEA; Livello 3 ASNF; Livello 4 DMIA; Livello 5 INSI; Livello 6 NEUA; Livello 7 AALG; Livello 8 BLTO; Livello 9 UIAN.

"Vorrei sapere la password per l'ultimo livello di Lemmings per Nes."
Purtroppo non sono riuscito a recuperare nessuna password per Lemmings. Cospargendomi il capo di cenere, mi congedo da te chiedendoti umilmente perdono...

"Mi chiamo Francesco e vorrei un trucco per il gioco Fatal Fury 2 su Neo Geo."
Non esistono trucchi di sorta, a parte le mosse speciali che quasi sicuramente conoscerai alla perfezione, no?

Anonimo: "Vorrei sapere le password di Impossible Mission per Super Nes."
Per ora nulla, ma non è mai detta l'ultima parola!

"Sono David, telefono da Roma e vorrei sapere quale sarà il prezzo del Mega 32."
Non si può ancora dire con sicurezza, ma secondo me non sarà eccessivamente elevato (anche perché di lì a poco uscirà anche il Saturn...).

Ed eccoci arrivati anche questo mese alla fine! Le nostre due pagine sono state riempite come al solito di password, trucchi e informazioni, ma questa volta il sottoscritto ha realizzato il record di velocità nella stesura di questi circa 17000 caratteri. Pensate un po', solo un quattro/cinque ore di lavoro intensivo! Beh, anche per questo mese è tutto. Ola a tutti!

MAO


HALLOWEEN GAMES
VIA GALLUCCI 16 MODENA TEL FAX 059 242 727
VENDITA AL MINUTO E CORRISPONDENZA DI CONSOLE E VIDEO GAMES

| SUPER NINTENDO | MEGA DRIVE | MEGA CD | GAME GEAR | GAME BOY |
|---|---|---|---|---|
| MORTAL KOMBAT 2 | MORTAL KOMBAT 2 | MORTAL KOMBAT | MORTAL KOMBAT | MORTAL KOMBAT |
| SUPER STREET FIG. 2 | SUPER STREET FIG. 2 | REBEL ASSAULT | FATAL FURY | FATAL FURY |
| WORLD HEROES 2 | WORLD HEROES | BRUTAL | WORLD HEROES | WARIO LAND |
| FATAL FURY SPECIAL | FATAL FURY 2 | FIFA SOCCER | NBA ACTION | WORLD CUP 94 |
| SD HOKUTO NO KEN | DRAGON BALL Z | ANIMALS | DRAGOON | HOKUTO NO KEN |
| RANMA 1/2 PARTE 3 | CLAY FIGHTER | F1 CHAMPIONSHIP | PACMAN | J. CONNORS TENNIS |
| N.C. WRESTLING | DRAGOON | DRAGON'S LAIR | WORLD CUP 94 | BASEBALL RBI 94 |
| DRAGOON | HYPER V-BALL | STAR WARS 3D | NBA JAM | THE JUNGLE BOOK |
| FIGHTING HYSTORIE | USHRA MONSTER | KAIMAN RAIDER | ALADDIN | DONKEY KONG |
| STUNT RACE FX | REBEL ASSAULT | MEGA RACER | THE JUNGLE BOOK | ULTIMA |
| SLAMMASTERS | R.B.I. BASEBALL 94 | OUT OF WORLD II | ART OF FIGHTING | ROAD RASH |
| URBAN STRIKE | URBAN STRIKE | HEIMDAL | AGASSI TENNIS | DAFFY DUCK |
| SUPER BOMBERMAN 2 | SUPER BOMBERMAN | BUBBA'N STIX | URBAN STRIKE | NBA ACTION |

SUPER OFFERTA DI FINE ESTATE GIOCHI PER SUPER NINTENDO MEGA DRIVE GAME GEAR GAME BOY A PARTIRE DA LIRE 25000 (PERMUTIAMO IL TUO USATO)
SU OGNI GIOCO ACQUISTATO UN SIMPATICO REGALO PER LA SCUOLA

# CONTROL YO

## SPEC

# ADDAMS

In realtà non è che si abbia l'intenzione di cambiare la formula di questo spazio dedicato alla gestione dei trucchi, ma il quantitativo di materiale che invade le altre pagine di ConsoleMania finisce sempre per debordare nel nostro sempre più angusto angolo. Da qui il titolo "in pillole": non pillole intese come riassunto, ma come metafora spaziale. Cinque pagine riescono a essere poche per qualsiasi cosa, figuriamoci per una rubrica "mangiapagine" come questa.
Ma ancora una volta abbiamo a che fare con il maniero della famiglia americana più simpatica della storia del cinema e della televisione. Stavolta non riusciremo ad analizzare neanche un intero livello, ma il percorso che separa Gomez dallo zio Fester riserva qualche simpatica sottigliezza che val la pena analizzare.

JH

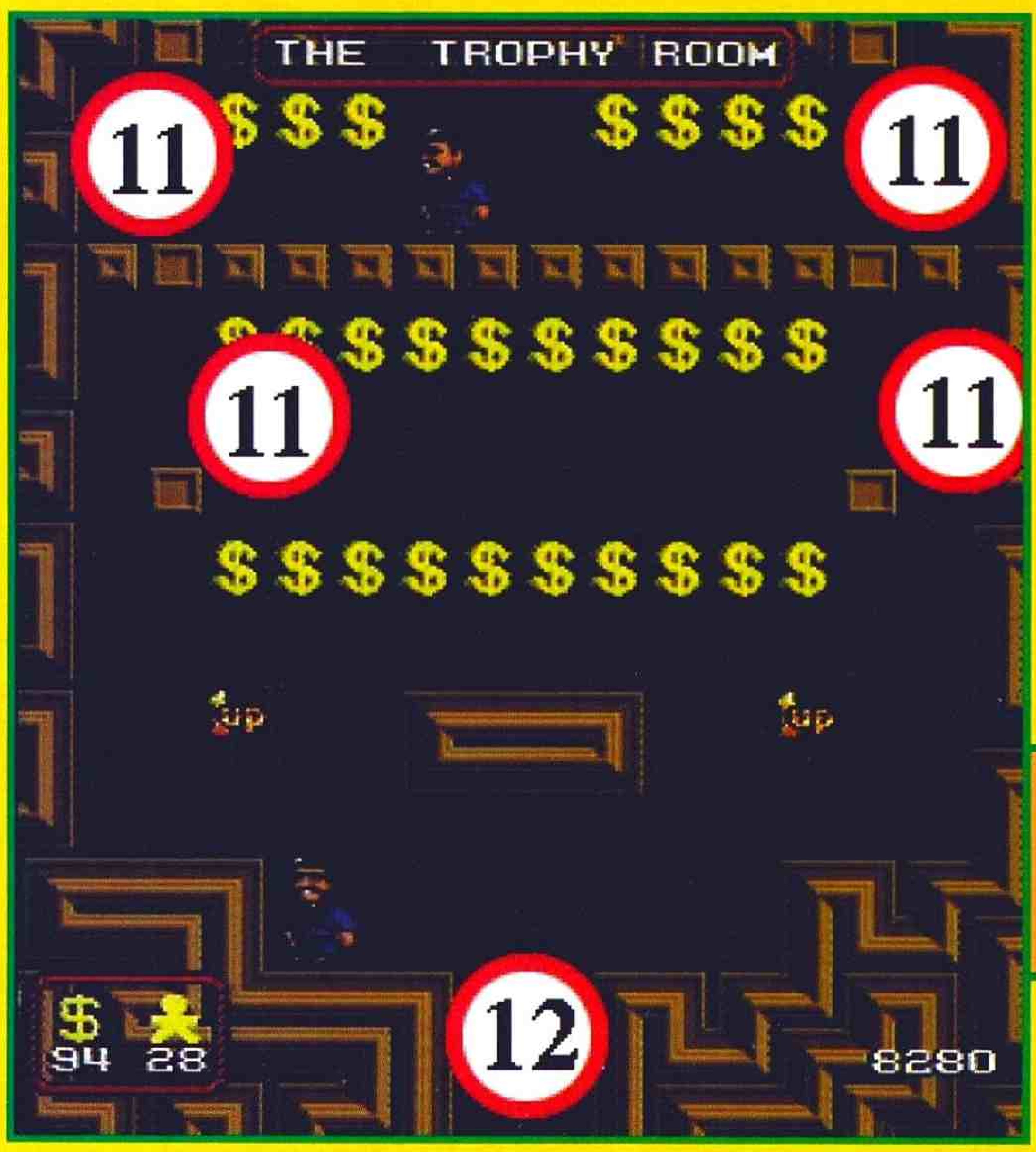
1 - L'ovvio inizio di ogni livello: una porta si chiude alle vostre spalle e un percorso pullulante d'avversità vi sorride...
2 - La trasposizione elettronica del vecchio tappeto del salotto di casa Addams è solita sputare in giro un quantitativo illimitato di orsetti di peluche. Non limitatevi a considerarlo un ostacolo come un altro, spesso gli orsacchiotti vi serviranno come ottima piattaforma di lancio verso bonus altrimenti irraggiungibili.
3 - Cominciano le sorprese. Entrando in una di queste due porte buie verrete trasportati nella "The Dark Room". Quest'ultima non è altro che un versione oscurata della stanza in cui vi trovate correntemente, peraltro privata di qualsiasi avversario. Occhio ai rulli di spine che feriscono anche in questa strana variante oscura della camera.
4 - Una stanza è terminata, ma che cosa rappresenta per noi una stanza?
Solo il pretesto per passare a quella successiva, l'armeria

# UR CONSOLE

## CIALE

# IN PILLOLE.

5 - L'armeria di cui si parla (quella dove vengono custodite le armature) sembrerebbe un posto comodo dal quale prelevare un arsenale atto a renderci più semplice la nostra missione di recupero, ma così non è. Popolata da esseri quantomeno bellicosi, l'armeria vi costringerà a delle vere e proprie acrobazie con il joypad.
6 - Questo simpatico soldatino di latta che tanto sembrerebbe il promotore di un partito è il più rompitasche degli avversari che incontrerete. Quando gli arriverete abbastanza vicino vi renderete conto di una sua certa propensione nel lanciarvi contro la daga di cui è armato. Schivatela abbassandovi e saltategli in testa nel momento in cui recupera l'arma.
7 - Interruttore di poco conto: attivatelo e amen.
8 - Interruttore molto più interessante del precedente. Fa apparire la catasta di blocchetti di cui al punto nove. Da lì, l'uscita dal livello e molto di più.
9 - Se da questa catasta di mattoni saltate verso sinistra avrete accesso alla camera dei trofei: "The Trophy Room"
10 - Vi porta alla "Hall of Clock", la stanza degli orologi.




11 - Questi sono tutti gli interruttori che vi permetteranno di attraversare la stanza. Non c'è bisogno di attivare gli interruttori in un ordine prestabilito: raggiungetene uno e attivatelo per scendere di un "piano".
12 - Vi riporta in The Armoury.

# La Calza nel Libro - Videogames

## Via Trionfale, 14073 - 00135 Roma
## Tel.06/303.65.306

### NOLEGGIO - VENDITA - PERMUTA

| SUPER NINTENDO | | MEGA DRIVE | |
|---|---|---|---|
| S. Street Fighter 2 | £. 145.000 | Alien 3 | £. 59.000 |
| Incredibile Hulk | £. Tel. | NBA SAM | £. 110.000 |
| Fifa Int. Soccer | £. 109.000 | Ryan Gigys | £. 95.000 |
| Super Tennis | £. 60.000 | Shadow of te Best | £. 59.000 |
| Starwing | £. 65.000 | Dune 2 | £. 135.000 |
| Super Metroid | £. Tel. | Barkley Shut up an Jam | £. 115.000 |
| Word Cup Striker | £. 145.000 | Prince of Persia | £. 110.000 |
| Alien 3 | £. 95.000 | Ex Mutants | £. 59.000 |
| Zelda 3 | £. 90.000 | F 117 Night Storm | £. 100.000 |

==============================================

3DO ===== GAME GEAR ===== GAME BOY ===== CD - ROM

VASTO ASSORTIMENTO

Tutti i nomi e i marchi sopra riportati sono dei leggittimi propietari.

---

NOLEGGIO - USATO - ASSISTENZA

VENDITA PER CORRISPONDENZA

# STARGAMES

Via Sbarre C.li, 210 (di fronte villa Guarna)
REGGIO CALABRIA
Tel. 0330/360817 Tel. e Fax:0965/593245

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA

| SUPER NINTENDO | | MEGADRIVE | |
|---|---|---|---|
| CONSOLLE + MARIO ALL | | ECCO THE D. 2 | 129.000 |
| STAR + MARIO WORLD | 299.000 | EA TENNIS | 108.000 |
| CONSOLLE + MORTAL K.1 | 279.000 | BUBSY 2 | 99.000 |
| CONSOLLE EURO + FIFA SOCCER | 299.000 | DRAGON | 119.000 |
| DRAGON BRUCE LEE ITA | 119.000 | HAVOC | 99.000 |
| MICKEY MANIA ITA | 135.000 | SPARKSTER | 99.000 |
| SPARKSTER ITA | 119.000 | POWER RANGER | 105.000 |
| VAL D'ISERE ITA | 119.000 | SONIC & KNUNKLE ITA | 115.000 |
| ERK THE CAT | 109.000 | CRISE OF THE ROBOTS | TELEFONARE |
| SECRET OF MANA | 119.000 | SPIDERMAN MAX CAR | 119.000 |
| INCREDIBLE HULK ITA | 119.000 | SUPER STREET FIG. 2 ITA | 129.000 |
| JUNGLE BOOK ITA | 119.000 | MICKEY MANIA | 119.000 |
| BUBSY 2 USA | 139.000 | BALL Z | 105.000 |
| SPIDERMAN MAX. CAR. ITA | 139.000 | CONSOLLE MEGADRIVE 2 | 219.000 |
| TROY FOOTBALL 1 | 129.000 | CONSOLLE MEGADRIVE 1 | 189.000 |
| VORTEX FX USA | 139.000 | CON FIFA SOCCER | 289.000 |
| | | CON SONIC 3 | 295.000 |

| OFFERTE SUPER NINTENDO | | OFFERTE MEGADRIVE | |
|---|---|---|---|
| BATMAN RETURN ITA | 55.000 | DUNE 2 | 110.000 |
| F = ZERO ITA | 49.000 | FIFA SOCCER | 85.000 |
| MEGAMAN X ITA | 105.000 | SUNSET RIDER | 60.000 |
| MORTAL KOMBAT 1 | 65.000 | BATMAN RETURN | 42.000 |
| ZELDA 3 ITA | 85.000 | STREET FIGHT 2 C.E. ITA | 89.000 |
| SUNSET RIDERS | 59.000 | JUNGLE STRIKE ITA | 69.000 |
| MARIO IS MISSING | 53.000 | FLASH BACK ITA | 79.000 |

| 3 D O | | MEGA CD | |
|---|---|---|---|
| MONSTER MANOR | 99.000 | BATTLE CORPS | 99.000 |
| MEGARACE | 109.000 | DUNE | 109.000 |
| ROAD RUSH | 105.000 | FLASH BACK | 109.000 |
| SHERLOCK HOLMES | 99.000 | FIFA SOCCER | 99.000 |
| SHOCK WAVE | 109.000 | GROUND ZERO TEXAS | 119.000 |
| HORDE | 99.000 | BRUTAL | 99.000 |
| STAR CONTROL 2 | 99.000 | BEST 2 | 99.000 |
| SLAYER AD&D | 129.000 | MICKEY MANIA | 109.000 |
| TOTAL ECLIPSE | 99.000 | ANOTHER WORLD 2 | 109.000 |
| ESPN TENNIS | 95.000 | MEGARACE USA | 109.000 |
| WORLD CUP GOLF | 89.000 | HEIMIDALL | 109.000 |
| VIRTUAL STALKER | 129.000 | BACKUP RAM CARD | 129.000 |
| PISTOLA LASER | 119.000 | SOUL STAR | 129.000 |
| WAY OF THE WARRIORS | 109.000 | MORTAL KOMBAT 1 | 119.000 |
| SHADOW | 129.000 | SENSIBLE SOCCER | 89.000 |
| ALONE IN THE DARK | 109.000 | NBA JAM SESSION | TELEFONARE |
| | | BASE OF THE ROBOTS | TELEFONARE |

Vendita per corrispondenza a norma di legge - Garanzia 12 mesi - I prezzi possono subire variazioni - Tutti i nomi ed i logos appartengono ai legittimi proprietari. Tutti i prezzi sono da intendere IVA compresa

# CONSOLE POINT

"Lo specialista del videogame"

## PRIMO PUNTO SPECIALIZZATO IN CALABRIA

Console Point è anche MAIL - SERVICE
Vendita per corrispondenza in Italia in 48 ore

- Tutti i tipi di accessori
- Disponibili tutte le ultime novità PC, Amiga e Console
- Novità in anteprima dal Giappone e USA
- Noleggio cartucce
- Prezzi imbattibili

Tel. 0984/466667
Telefax 465487
Via V. Alfieri
(Pal. Gemelli)
Commenda di Rende (Cs)

**GAME BOY**
MORTAL KOMBAT II
JUNGLE BOOK
MEGAMEN IV
SAMURAI SPIRIT
FATAL FURY SPECIAL
SENSIBLE SOCCER
COOL SPOT
JORDAN VS BIRD
TAZMANIA
DRAGON

**MEGA DRIVE**
MORTAL KOMBAT II
S. STREET FIGHTER II
URBAN STRIKE
PITFALL
SHAQ-FU'
FATAL FURY II
JUNGLE BOOK
DRAGON BALL Z
DRAGON
EARTHWORM JIM

**SEGA Master System**
HULK
JUNGLE BOOK
MORTAL KOMBAT II
ALLADIN
BATMAN RETURN
INDIANA JONES
ROBOCOP 3
DRACULA
CHUCK ROCK II
SONIC 3

**GAME GEAR** COLOR PORTABLE VIDEO GAME SYSTEM
MORTAL KOMBAT II
ALLADIN
JUNGLE BOOK
HULK
MICROMACHINES
DONALD DUCK II
ROBOCOP VS TERMINATOR
SONIC CHAOS
ASTERIX
JURASSIC PARK

**SUPER NINTENDO**
EARTHWORM JIM
MORTAL KOMBAT II
DONKEY KONG COUNTRY
SHAQ-FU'
THE LION KING
THE PAGEMASTER
FATAL FURY SPECIAL
SAMURAI SPIRIT
STREET RACER
INDIANA JONES

Disponibili inoltre Cartucce per Nintendo 8 bit
Atari Lynx
Atari 7800
Atari 2600
e tanti nuovissimi giochi per
AMIGA CD 32

AMIGA CD 32 + JOYPAD + 2 GAME + OMAGGIO
L. 499.000

OFFERTE
NEO JEO + JOYSTICK + SCART + GAME
L. 589.000

Giochi per neo geo A PREZZI STRACCIATI

tutti i marchi e nomi riportati appartengono ai legittimi proprietari

Fotocomposizione e grafica - Ellekappa - Cosenza

---

MEGA DRIVE • GAME GEAR • MASTER SYSTEM • SUPER NES • GAME BOY

## DISTRIBUZIONE SU SCALA NAZIONALE
## SOLO PER RIVENDITORI

## I NOSTRI PUNTI DI FORZA ?

SERVIZIO NOVITA' CON PROMOZIONI E SUPER OFFERTE SETTIMANALI
PRODOTTI ORIGINALI E GARANTITI - NESSUN VINCOLO DI QUANTITA'
CENTRO ASSISTENZA E RIPARAZIONE

SERVIZIO INFORMAZIONI AUTOMATICO 24/24 h
LISTINI OFFERTE - DISPONIBILITA' DI MAGAZZINO - STATO ORDINE
VOXonFAX 0332/767360

# Db-Line

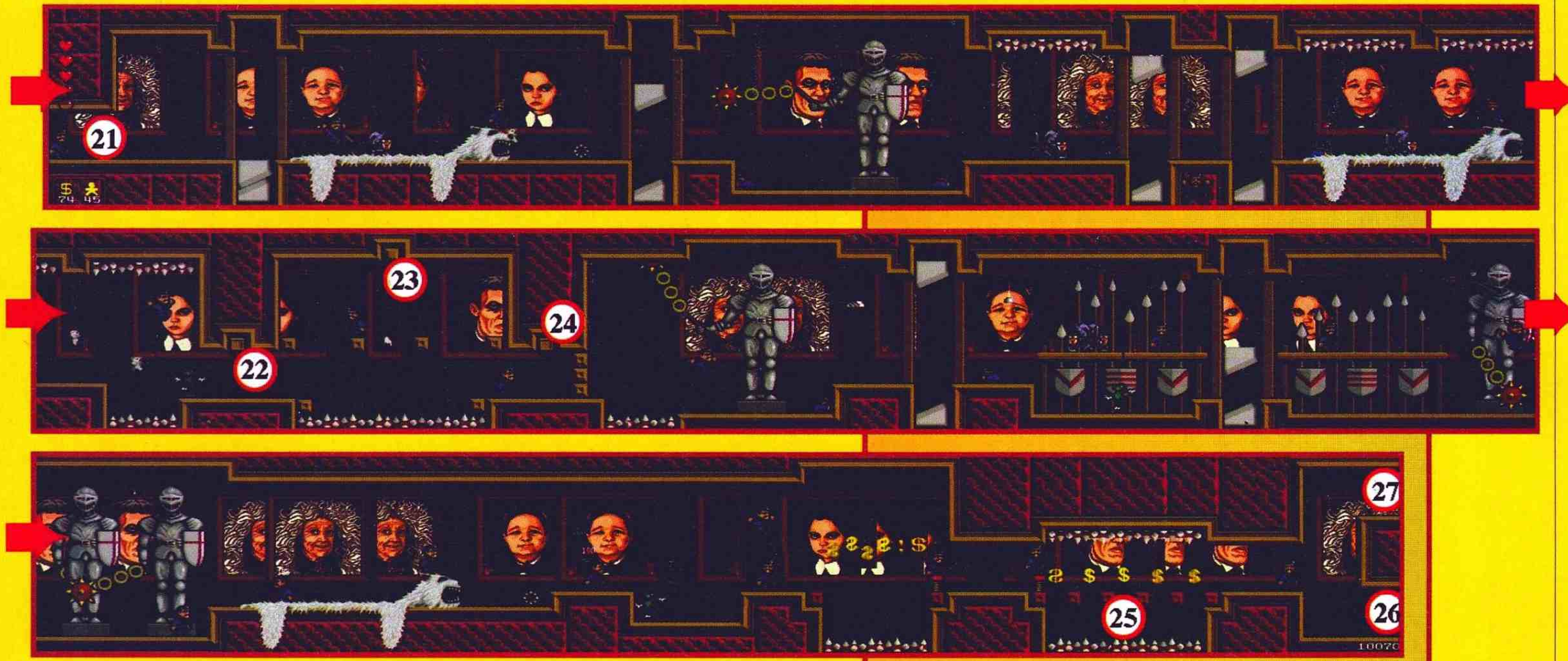
HELP LINE AMIGA
TEL. 0332/767383

DB-LINE srl - V.LE RIMEMBRANZE 26/C - 21040 BIANDRONNO ( VA )
TEL. 0332/819104 - FAX 0332/767244 - BBS 0332/767277 - VOXonFAX 0332/767360

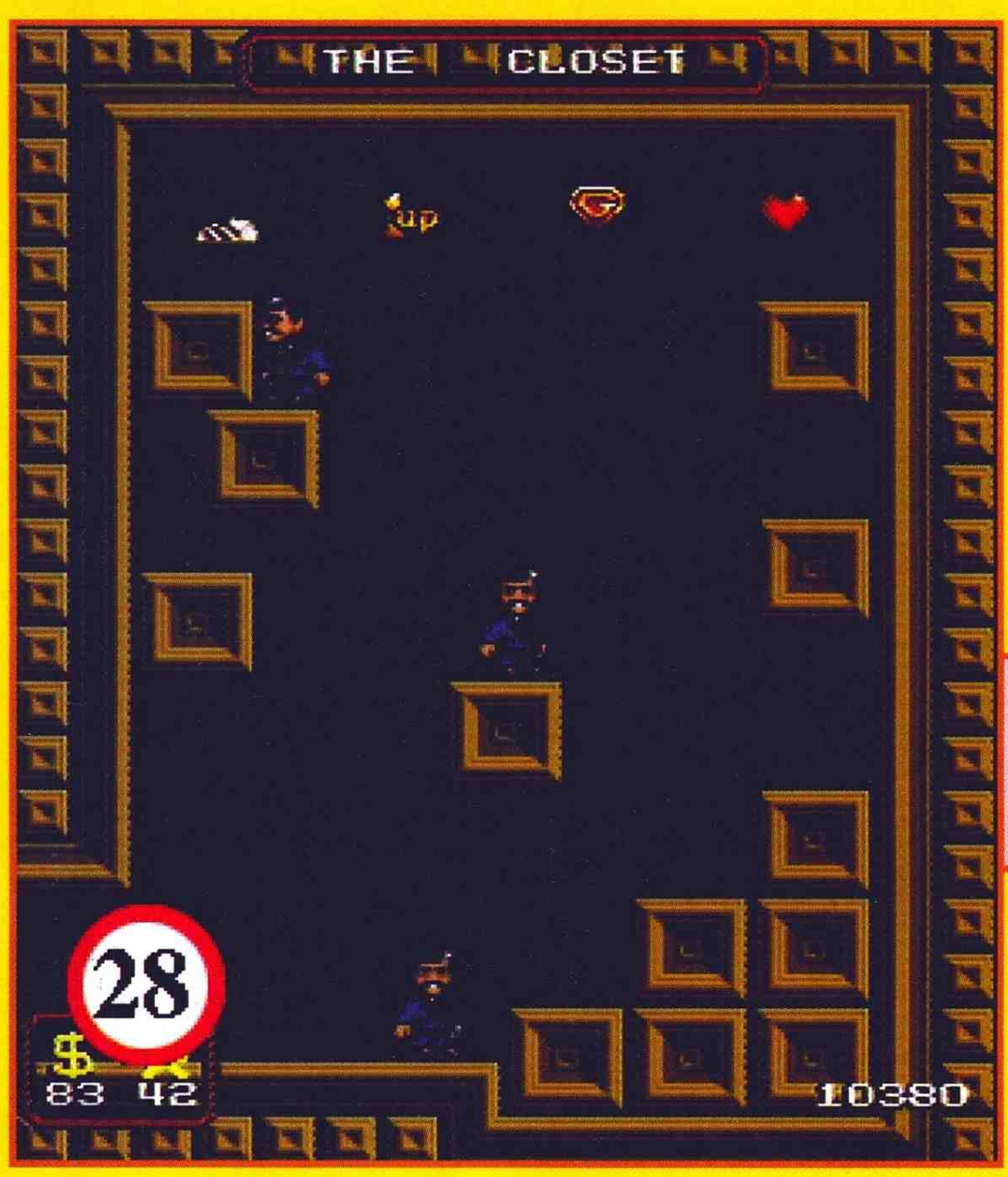
# CONTROL YO

13 - Finalmente si fa sul serio.
14 - Questo interruttore va attivato per poter attraversare il baratro pieno zeppo di punte.
15 - Questi interruttori, invece, rappresentano normale routine. Attivateli per garantirvi il proseguimento del viaggio.
16 - Tipico esempio di trabocchetto da Platform. Attivate questo interruttore che farà apparire i due blocchetti ai lati del bollino 17. Fate apparire i due blocchetti ai lati del numero 18 per poter superare il baratro, tornate indietro e disattivate l'interruttore con il bollino 16 per far sparire i due blocchetti ai lati del numero 17. Con tutto questo andirivieni, scoprirete che l'ammasso di blocchetti che ostruiva il punto 19 è stato rimosso e potrete quindi accedere al "The Clock Drop".
20 - Uscita.

Nulla di speciale da riferire su questo singolare livello bonus. Semplicemente limitatevi a cadere e a raccogliere quello che ritenete interessante.




21 - Benvenuti in questo anonimo livello.
22 - Solito giochino di interruttori per tenervi un po' occupati. Evitate il 22 e azionate il 23.
24 - Che avete da guardare? E' un interruttore: azionatelo e amen.
25 - Dimenticatevi che esiste il tasto per saltare. Per attraversare questa serie di blocchetti a molla limitatevi a camminare speditamente e non avrete problemi.
26 - Uscita ufficiale del livello che vi porterà in "Fly, Fly, Fly".
27 - Uscita secondaria che vi porta in "The Closet". Per raggiungere questo punto, andate in "Fly, Fly, Fly" e recuperate un fez volante; a questo punto tornate indietro e usate il fez per volare fin qui.

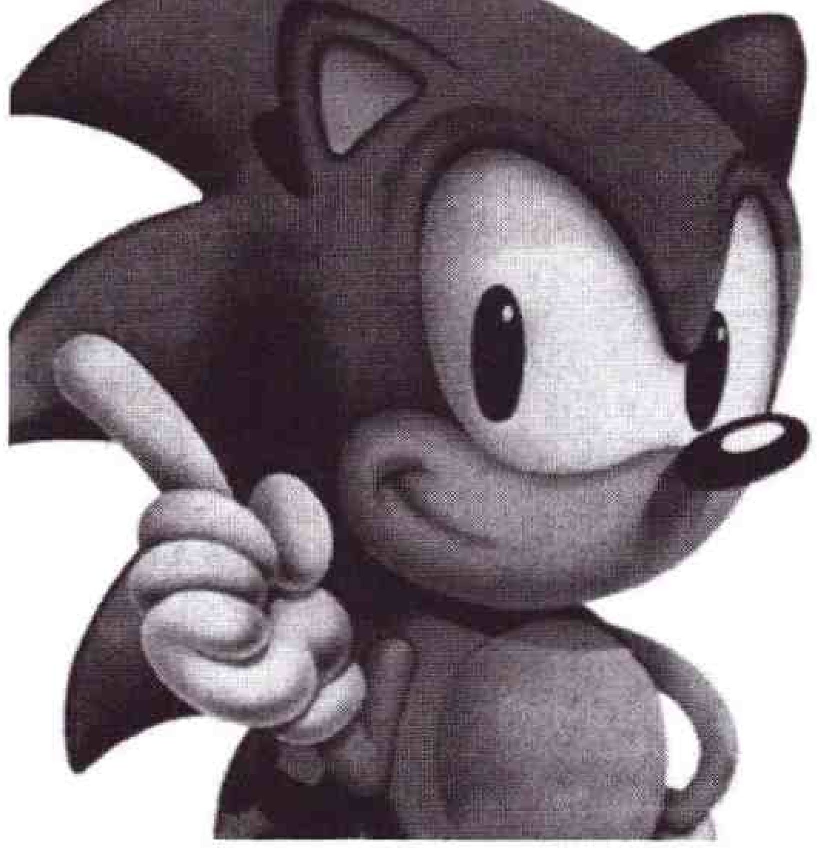



28 - Semplice e lineare: questa è tanto l'entrata quanto l'uscita del livello. Razziate tutto il razziabile e tornate sui vostri passi per continuare il vostro viaggio.

VENDITA DIRETTA E PER CORRISPONDENZA

# GIOCO E STRATEGIA sas

**Salita Arenella 22/D - Tel -Fax 081/5789319**



A NAPOLI
IL PRIMO CENTRO
SPECIALIZZATO IN
GIOCHI CON
ORGANIZZAZIONE
DI CORSI E TORNEI

**INOLTRE**
**FUMETTI (ARRIVI GIORNALIERI) - MANGA - VIDEO - CD LASER - MODELLINI - GADGET T-SHIRT - PUZZLE - CARD - POSTER -MATERIALE SCOLASTICO JAPAN**

## Offertissime di novembre

### CONSOLE

***Tutte le novità di mercato subito disponibili in magazzino.***

Inoltre:

| | |
|---|---|
| 3DO Panasonic NTSC | 900.000 |
| 3DO Panasonic Pal | Telefonare |
| Neo Geo CD | Tel. |
| Megadrive II Pal | Tel. |
| Super Famicom Scart. | Tel. |
| Super Game Boy Gig | 119.000 |

### ACCESSORI 3DO

| | |
|---|---|
| 2 Joy Panasonic | 80.000 |
| Modulo MPEG | Tel. |
| Cavo AV/Scart | 20.000 |
| Conv. NTSC Pal | 180.000 |
| Trasf. 220/110 prof. | 70.000 |
| Pistola (Game Gun) | 88.000 |

### ACCESSORI SFC

| | |
|---|---|
| SNES Propad | 30.000 |
| Originale GIG | 28.000 |
| Cavo Scart Gig | 30.000 |
| Upgrade Concerter | 32.000 |
| Intelligent Joypad | 75.000 |
| SNES Programpad | 70.000 |
| 6 Pl. Multitap | 70.000 |
| **ACTION REPLAY** | **100.000** |

### ACCESSORI MD

| | |
|---|---|
| Intelligent Joypad | 70.000 |
| Mega Key | 30.000 |
| Joy 6 tasti Sega | 35.000 |
| Joy 6 tasti Honest | 35.000 |
| Multitap | 55.000 |
| Multitap E. Arts | 70.000 |
| Scart MD2 Stereo | 30.000 |
| Scart MD | 15.000 |
| SG Megastar | 30.000 |
| **ACTION REPLAY** | **100.000** |

### ACCESSORI PC ENGINE

2 Joy 6 tasti
5 Player Multitap
Apollo

### MEGADRIVE

***Numerose le offerte a partire da lire 10.000 su nuovo ed usato***

Inoltre:

| | |
|---|---|
| **Sparkster** | **Tel.** |
| Aladin | 65.000 |
| **Cuntra** | **Tel.** |
| Yu Yu Hakusho 2 | Tel. |
| **Spiderman & Venom** | **Tel.** |
| Mortal Kombat 2 | 115.000 |
| King of Monster 2 | 95.000 |
| Ecco Dolphine 2 | 100.000 |
| Eternal Champion | 80.000 |
| Bubsy | 50.000 |
| Street Rage 3 | 70.000 |
| Dragon Ball Z | 85.000 |
| Fatal Fury 2 | 100.000 |
| Flintstones | 60.000 |
| **Topolinomania** | **Tel.** |
| Gunstar Heroes | 55.000 |
| Incredible Hulk | 120.000 |
| Jurassik Park 2 | Tel. |
| Mazin Saga | 45.000 |
| Mickey & Donald | 50.000 |
| Mortal Kombat | 70.000 |
| NBA Jam | 70.000 |
| Rocket Knight | 57.000 |
| Sailor Moon R | 110.000 |
| Sonic 3 | 88.000 |
| **Star Blade** | **Tel.** |
| Street Fighter 2 | 75.000 |
| Super Street Fighter 2 | 120.000 |
| Turtles T. Fighter | Tel. |
| Virtua Racing | Tel. |
| Clay Fighter | Tel. |
| Virtual Bart | Tel. |
| World Heroes | 100.000 |

### SFC/SNES/SNINTENDO

| | |
|---|---|
| Alien 3 | 60.000 |
| Bubsy | 60.000 |
| Star Wing | 60.000 |
| Tennis | 50.000 |
| Pilotwing | 60.000 |
| Tom & Jerry | 60.000 |
| Street Fighter 2 | 60.000 |
| Castelvania | 60.000 |
| Addams Family | 60.000 |
| S.R.-Type | 60.000 |
| Flashback | 60.000 |
| Nigel Mansell | 60.000 |
| Good Troop | 60.000 |
| Lemmings | 60.000 |
| Simpson 1 | 50.000 |
| Simpson 2 | 60.000 |
| **ChopFlipter 3** | **Tel.** |
| Aladin | Tel. |
| Super Street F. 2 | 140.000 |
| Dead Dance | 65.000 |
| Fireman | Tel. |
| Spark Star | Tel. |
| **Samurai Spirits** | **Tel.** |
| Fatal Fury Special | 115.000 |
| Fatal Fury 2 | 100.000 |
| Final Fight 2 | 60.000 |
| Super Black Bass | Tel. |
| Tiny Toon | 60.000 |
| Tiny Toon Adv. | Tel. |
| **Virtual Bart** | **Tel.** |
| Human GP 3 | Tel. |
| Wild Guns | Tel. |
| World Heroes 2 | Tel. |
| Yu Yu Hakusho 2 | 100.000 |
| **Dragon Ball x 3** | **Tel.** |
| Mortal Kombat 2 | 140.000 |
| Ken 7 | 80.000 |
| Kiki Kai Kai 2 | 110.000 |
| Mega Man X | Tel. |
| Muscle Bomber | 88.000 |
| NBA Jam | 80.000 |
| Pop Twin Bee 2 | 80.000 |
| Super Soccer | 50.000 |
| Lemmings 2 | Tel. |
| **Mickey Circus Mistery** | **Tel.** |
| **Micromachines** | **Tel.** |
| **Topolinomania** | **Tel.** |
| **Flintstones** | **Tel.** |
| **Jurassic Park 2** | **Tel.** |
| Bomberman 2 | Tel. |
| **Double Dragon 5** | **Tel.** |
| Ranma 1/2 4 | 85.000 |
| Sonic Blastman 2 | 80.000 |
| Rise of Robots | Tel. |
| **Donckey Kong Country** | **Tel.** |

### 3DO

***3DO Magazine rivista bimestrale con CD 55.000***

| | |
|---|---|
| Jurassic Park | 50.000 |
| Out of this World | 70.000 |
| Black Death Mask | Tel. |
| Way of Warrior | Tel. |
| **Super Street 2 Turbo** | |
| **Fifa Soccer** | |
| Penthouse Interactive | |
| Burning Soldier | Tel. |
| Mad Dog McCree 2 | 115.000 |
| Doctor Hauser | Tel. |
| Sewer Shark | 70.000 |
| Total Eclipse | 70.000 |
| Road Rush | 115.000 |
| Microcosm | 115.000 |
| John madden Foot | 100.000 |
| Monstermanor | Tel. |
| Power Kingdom | Tel. |
| Shadow war | Tel. |
| S.Wing Commader | 70.000 |
| Soccer Kid | Tel. |
| Star Control | Tel. |
| Space Shuttle | Tel. |
| Guardian War | Tel. |
| Dragon Lore | Tel. |
| Dragon's Lair | 70.000 |
| Kigdom forReaches | Tel. |

### NEOGEO CD

| | |
|---|---|
| Fatal Fury 2 | 95.000 |
| World Heroes 2 | Tel. |
| Samurai Spirits | 95.000 |
| Art of Fighting 2 | 95.000 |
| Last Resort | 85.000 |
| Super Side Kicks 2 | 95.000 |

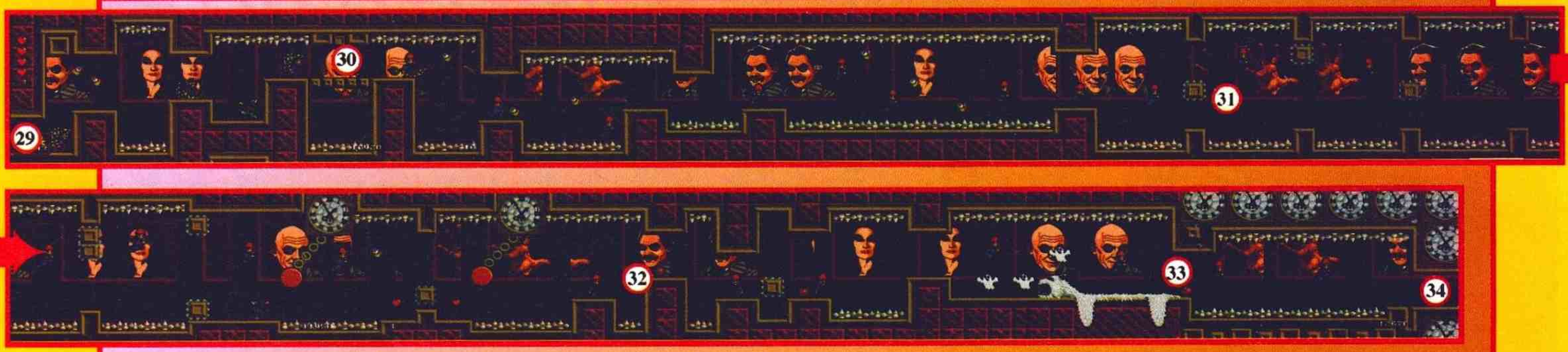
### PC ENGINE ARCADE CARD

Art of Fighting
Fatal Fury 2
Strider
Mad Stalker
Fatal Fury Special
World Heroes
Magical Fantasy Adv.
Sexy Idle

ATTENZIONE: il presente listino è solo un estratto del nostro catalogo, pertanto non comprende tutte le disponibilità e le novità. I prezzi sono datati al 15 Ottobre pertanto possono variare (solitamente in ribasso) per cui telefonare per conferme.

NOVITÀ SETTIMANALI DA USA E GIAPPONE

TUTTI I MARCHI CITATI SONO DEI LEGITTIMI PROPRIETARI



29 - Entrati nel livello, già lo trovate affollato di creature.
30 - L'interruttore serve a far scomparire la serie di blocchetti che vi separa dal fez volante. Occhio ad attivare l'interruttore al momento opportuno.
31 - Ovviamente questi blocchi seghettati vanno evitati a tutti i costi. Fate attenzione a quelli doppi che risultano particolarmente ostici da superare indenni. Ricordatevi di non avere fretta e abbiate tempismo.
32 - Le bombe esplodono dopo circa cinque secondi dal momento in cui appaiono sullo schermo.
33 - Sezione da attraversare in volo piuttosto rognosa. Piccoli colpi sul tasto di fuoco dovrebbero aiutarvi...
34 - Ci si rivede in "The Lower Gallery".

35 - Benvenuti a questa edizione del livello "The Lower Gallery".
36 - Questo interruttore non deve essere attivato, pena la chiusura della paratia che protegge la vita extra che si vede più avanti. Per avanzare, sfruttate gli orsacchiotti che il tappeto sputa in giro.
37 - Provate a scendere nella bocca dell'orso e scoprirete il livello "The Bear's Mouth".
38 - ANCHE QUESTO MESE ABBIAMO FINITO. Stavolta non lo scrivo che spero di avere più spazio nel prossimo numero, non vorrei ritrovarmi in un box di un quarto di pagina...

# BOVAS' HARDCAFE'

## OVVEROSIA LA POSTA DI CONSOLEMANIA

## EBBENE SI', MORTAL KOMBAT II NON L'ABBIAMO RECENSITO SUL NUMERO DI SETTEMBRE PERCHE' CI STAVA ANTIPATICO!

Ragazzi miei, cosa mi combinate? Abbiamo ricevuto lettere su lettere che ci chiedevano la medesima cosa: "perché non avete recensito MKII?", domanda legittima visto che qualche rivista concorrente è riuscita a precederci (può capitare anche a noi, ci perdonate?), ma che spesso è stata servita con contorno a base di discutibili affermazioni, da "siete sporchi fanatici di Street Fighter II", a "siete i soliti fan del Megadrive e non l'avete recensito perché sulla console di casa Sega non è ancora uscito", e menate varie. Ora, non vi è frullato nella cara testolina che, forse, se non abbiamo recensito Mortal Kombat II è stato solo ed esclusivamente (oltre che più semplicemente) perché non abbiamo fatto in tempo a recensirlo? Ragazzi miei, il numero di settembre viene chiuso, almeno dalle parti della Xenia, a metà luglio. E, purtroppo, a metà luglio Mortal Kombat II ancora non era disponibile. E allora come mai gli altri ce l'avevano? Beh, tutto dipende dalle date di chiusura, può darsi che qualcuno sia riuscito a protrarre i tempi redazionali fino alla fine del mese (in fondo c'era agosto di mezzo, e non tutti hanno cinque riviste da chiudere in un mese!), oppure che sia riuscito a procurarsi il gioco andando direttamente alla Acclaim, fatto sta che noi, sul numero di settembre, proprio non siamo riusciti a farcelo stare. E con estremo rammarico, altro che "siamo i soliti fan di SFII" (basterebbe a buttare via una notizia così ghiotta?), o, questa è veramente ridicola "odiamo il Super Nintendo": sveglia! A prescindere dal fatto che MKII adesso è disponibile anche per Megadrive, sullo scorso numero per quale console l'avete visto recensito, eh? Il "Kamikaze" di bovabytiana memoria? Diceva un tale "prima di parlare, assicurarsi che il cervello sia collegato": sante parole.

Noi Bovas

### DAVVERO NON L'AVREMMO MAI DETTO!

Cari Bovas, sono proprio io, Miles Prower, per gli amici Tails (quindi voi chiamatemi Miles Prower), e vorrei lamentarmi con tutti voi che redigete ConsoleMania. Chiariamo subito una cosa: io NON SONO una volpe femmina! Sono un maschio, ho due code, l'aspetto un po' infantile, ma sono un maschio, lo volete capire sì o no? E' da quando ho iniziato a lavorare come coprotagonista accanto a quell'antipatico riccio azzurro, che continuate a riferirvi a me con aggettivi e pronomi tutti al femminile. Che colpa ne ho io se voi siete così incapaci da non pensare che bastava mettere volpino al posto di volpe, invece di rovesciare il resto della frittata! Ora sono lo zimbello di tutti, i vostri lettori credono che io sia femmina, e qualcuno ha osato scrivere di una possibile relazione tra me e Sonic. La mia fidanzata mi ha lasciato, perché si vergognava a farsi vedere in giro con me, ed è andata a far la pubblicità alla carta assorbente, lei che era l'unica che avesse accettato qual minuscolo difetto che mi consente di volare. E tutto per colpa vostra, mi avete rovinato la vita, lo dirò ad Alex (lui sì che mi capirà).

PS: Un'altra cosa. Mr Nutz non mi assomiglia per niente, apparteniamo a specie del tutto diverse (e poi io non vado in giro a tirar ghiande alla gente...).

Voi questo non lo conoscete, beh, del resto neppure noi lo conosciamo di persona (non si firma mai...). Eppure ogni tanto si fa vivo e ci spedisce qualche lettera piena di deliri. Questi glieli ho pubblicati, cosicché anche voi possiate fermarvi a meditare, e interrogarvi sulla vita, sull'io, sull'universo e sul tutto...

### QUESTA E' LUNGA, MA NE VALEVA LA PENA...

Egregia redazione di Consolemania, lasciamo perdere i convenevoli e veniamo al sodo: vorrei continuare una simpatica tradizione iniziata su Zzap!, cioè quella degli annali. Quindi hanno ufficialmente il via gli ANNALI DI CONSOLEMANIA. Nota: io inizio dal numero 10, e cioè il primo numero in mio possesso, quindi gli altri lettori sono invitati a colmare in qualche modo il periodo che precede.

N10: Numero estivo molto scialbo, l'editoriale di Stefano parla come al solito delle vacanze, e gli unici giochi degni di nota sono Terminator per Megadrive e Terminator e Ultima IV per Master System (la mia console). Nella posta c'è Jason sempre più fuori di testa, Cristian Pili che critica tutto e tutti, gli Errobuster e il Dottor Brainless che vanno a caccia degli errori commessi dalla Redazione.

N11: Nell'editoriale Stefano descrive il rapporto scuola-console, mentre tra le recensioni emerge Street Fighter 2 per Super Nes, che prende un 99 a mio avviso meritatissimo. Tra gli altri da notare Taz Mania per Megadrive, davvero esilarante. La posta è piena di nostalgici e di gente che critica Lord SNK e l'anonimo napoletano.

N12: Stefano protegge i videogiochi dalla polemica sulla violenza, che abbonderebbe nei suddetti. Tra i giochi abbondano invece le schifezze, ma emerge un gioiello come Thunderforce IV per Megadrive. Nella posta troviamo tante domande, una mamma moderna, ma soprattutto il ritorno di Lord SNK, ancora più idiota di prima (...più Dave di prima... NdP)

N13: Secondo l'editoriale di Stefano, i videogiochi sono ormai un affare da miliardi, tra le recensioni sono davvero belli Prince Of Persia per Game Boy, Alien 3 per Megadrive, e Turtles in Time per Super NES. La posta è un po' frivo-

# BOVAS' HARDCAFE'

la, piena di lettere demenziali.
N14: Il numero di Natale è quello delle conversioni. Nell'editoriale Stefano si sofferma sugli hobby dei redattori, Super Mario Kart per SNES e Alpha Mission per Neo Geo svettano tra i migliori giochi del mese, nella posta Marco Alleori criminalizza i videogiochi, e gli stupidi la fanno da padrone con le lettere di Gighen, Martin McFly, e l'Anonimo napoletano.
N15: Nell'editoriale Stefano parla ancora del rapporto videogiochi-violenza, mentre tra le recensioni notiamo Sonic 2 per Megadrive, Super Mario Land 2 per Game Boy, Art of Fighting per Neo Geo, e F-Zero per Super Nes, arrivano le rubriche dedicate ai giochi di ruolo e a quelli da tavolo, nella posta i Bovas ci informano della soppressione di Zzap! e per il resto sono solo domande.
N16: Ancora polemica videogiochi-violenza nell'editoriale di Stefano: basta, non se ne può più! Tra le recensioni, ottimi Sonic 2 per Master System (olè) e Game Gear, e The Legend of Zelda per Super NES; nella posta ritornano i cinque criticatutto del numero sette, Terrifik Neo Geo si diverte a prendere in giro la Redazione e arrivano gli antagonisti di Lord SNK e Captain Sega: Lord Vic 20 e Captain 2600.
N17: L'editoriale, questo mese, è curato da Alex, che parla del CES di Las Vegas, i migliori giochi del mese sono Ecco the Dolphin, Global Gladiators, Streets of Rage 2 e World of Illusion per Megadrive, nella posta svariate persone vogliono in regalo una console, mentre è da segnalare il ritorno di due veterani del Bovas' Hard Café: Gianluca Betti e Sandra Posta.
N18: Stefano, nell'editoriale, affronta una nuova polemica: quella che riguarda il possibile collegamento tra i videogiochi e l'epilessia. Piermarco Rosa continua a trattare il "concorso misterioso" iniziato nel numero precedente, mentre tra i giochi Fatal Fury 2 per Neo Geo la fa da padrone. Nella posta arriva la lettera di Sasha, mentre viene a galla il nome di un presunto anonimo napoletano: Nicola Sansone.
N19: Stefano prepara un editoriale unificato dove attacca quei giornalisti secondo i quali, i videogiochi provocherebbero l'epilessia. Da notare l'errore della cartina nell'Anteprimania, che ha dirottato molti visitatori dell'Abacus; tra le recensioni emergono Road Runner (decisamente sopravvalutato NdP) e Addams Family per Super NES, e Teenage Mutant Ninja Turtles per Megadrive; la posta è segnata da due grandi ritorni: ricompaiono infatti sulle pagine espistolari Marco Alleori e Mauro & Fabio. Mentre il primo ribadisce i concetti della prima lettera, i secondi si convertono finalmente alla critica costruttiva.
N20: Stefano nell'editoriale se la prende ancora con chi dice che i videogiochi fanno male, le recensioni offrono buoni titoli come Spot per Megadrive e Pop'n'Twin Bee per Super Nes - da notare l'assenza di titoli per Master System (massì, chissenefrega del Master System... come sono cattivo, oggi! NdP). La posta è ricca di contenuti; un certo MP scrive una lettera consolatoria a Sasha, e nello stesso numero quest'ultima ci informa che la sua situazione è migliorata. Scrive anche Nicola Sansone per smentire di essere l'Anonimo Napoletano, che sarebbe in realtà un'altra persona di cui i Bovas nascondono il nome (che comprare, però, in una posta di Zzap!: Cipriano Flavietti). Per finire, scrive anche un tizio che si spaccia per Ambra di Non è la Rai.
N21: L'editoriale di Stefano è come di consueto dedicato alle vacanze, tra gli ottimi titoli spiccano Andre Agassi Tennis per Megadrive e Master System, e Bubsy per Super Nes; nella posta compaiono le lettere di Acido e Vostra Coscienza che scrivono un mucchio di idiozie, di Vittorio Sala che reclama per l'errore di stampa della cartina dell'Abacus e Cristian Pili che, tanto per cambiare, critica la rivista.
N22: un gran numero! (soprattutto perché, tra preview e recensioni, per Master System ci sono ben sette titoli! eh eh) Nell'editoriale Stefano ci racconta la gita a Gardaland della Redazione, e nel mese dei picchiaduro emergono Street Fighter II Turbo per Super Nes, Street Fighter II Special Champion Edition per PC Engine, Mortal Kombat per Megadrive e Streets of Rage per Master System, Piermarco Rosa non rivela la soluzione del suo concorso (AAAAAAARGH!), mentre nella posta sono da segnalare solo le lettere di Sim e Manila.
N23: Consolemania cambia formato, spariscono le graffette e al loro posto fa bella mostra di sé un'elegante brossura fresata, nell'editoriale Stefano parla del progresso tecnologico, i giochi migliori del mese sono Sonic 3 per Master System (mitico!) e 3 Count Bout per Neo Geo; nella posta da segnalare solo il ritorno del tale che si spaccia per Ambra Angiolini.
N24: E' ancora il progresso tecnologico l'argomento cardine dell'editoriale, e molti sono i giochi belli! Aladdin e Street Fighter 2 per Megadrive, Samurai Shodown per Neo Geo, Chuck Rock 2 per Megadrive, Master System e Game Gear, e Cool Spot, Mortal Kombat, e Super Mario All Stars per Super Nes. La posta non è niente di speciale (potevamo stupirvi con... NdBovas), ma le lettere più interessanti sono quelle di Alex Zanini (ciao Alex, te l'ho salutata, poi, Elisa... NdP), Anna Maria Bova (la "cuginetta"!!! NdBovas), Stefano Parrino, Luca Borsato e Stefano Vigna (e meno male che non era nulla di speciale!!! NdP)
N25: Un super-numero con 196 pagine, e ben 52 recensioni! L'editoriale di Stefano è dedicato al nuovo gingillo della Sega, il barcode-battler, con cui si può lottare a suon di codici a barre, Fifa International Soccer per Megadrive e Aladdin per Super Nes sono i giochi migliori del mese. Nessuna lettera interessante nella posta, ma devo ammettere di essermi dimenticato, nella microposta del mese scorso, di citare l'apparizione dell'Anonimo napoletano, che stavolta si firma "Tagamet" e informa che lui non è né Nicola Sansone, né Cipriano Flavietti, bensì uno che si è finto prima l'uno e poi l'altro. La vicenda, quindi, si fa sempre meno chiara...
N26: Stefano scrive un editoriale tutto incentrato sulle nuove console che entrano a fare parte di Consolemania (CD32 e 3DO), e sul servizio 144 della Xenia. I giochi migliori sono Crash'n'Burn per 3DO (che non poteva debuttare meglio) e Sensible Soccer per Super Nes; nella posta le lettere allegre di Lady Godiva e di Giovanni di Messina si contrappongono alla tristezza di Edward Mani di Forbice, al quale Dave, secondo me, ha risposto magistralmente.
N27: Nell'editoriale Stefano garantisce l'onestà del servizio 144 di Consolemania, che però a mio avviso rimane comunque molto dispendioso (beh, dipende da te: se per dire "ciao sono Fabio potreste dirmi come si supera il novantaquattresimo livello di Pincopallino goes to Hell per console Kamikaze", ci impieghi 20 minuti, allora sì che è costoso. NdP); NBA Jam è senza dubbio il miglior gioco di basket per Megadrive e Super Nes, ma è da notare anche ToeJam & Earl 2 per Megadrive. Nella posta abbondano le lettere che chiedono quale sarà la console del futuro (hanno sbagliato tutti indirizzo: avrebbero fatto meglio a chiamare il mago Gabriel... NdBovas).
N28: Nell'editoriale Stefano si lamenta della volgarità che imperversa nelle telefonate al servizio 144, tra le recensioni sono ottimi Sonic 3 e Bubba'n'Stix per Megadrive e Mega Man per Super Nes; nella posta sono da segnalare i ritorni di Manila, Alex Zanini e Sasha.
N29: Dell'editoriale non ne voglio parlare, visto che si sofferma ancora sul servizio 144 di Consolemania, l'unico bel gioco del mese è Virtua Racing per Megadrive, e la posta è scialba come l'intero numero.
N30: Nell'editoriale Stefano fa il punto della situazione sul futuro delle console, niente di speciale tra i giochi. Da notare un mega-speciale sull'ECTS. Nella posta va segnalata la presenza di un certo AP, che vorrebbe apportare una serie di modifiche assurde a Consolemania (vi prego, non dategli retta) (non c'è bisogno di pregare... NdP).
N31: Ancora un mese di previsioni nell'editoriale di Stefano, mentre tra i giochi emergono Fifa International Soccer e Dragon per Super Nes. Nella posta la lettera di Emanuele Giasi occupa quasi due pagine (risposta compresa), ma si fa largo anche la divertentissima lettera di P. Baccalario.
Bene, cari Bovas, spero che pubblichiate questa mia missiva, o che almeno venga inserita nella posta sintetica, se non altro per il tempo che ho impiegato a scriverla (due ore precise). Un saluto da Mario Piga, ovvero Giuseppe Massa, ovvero...

Fabio

Chissà perché, ma gli annali hanno sempre esercitato un certo fascino sul sottoscritto. Forse perché nella frenesia per preparare un nuovo numero, difficilmente si pensa a quanto sia stato fatto in passato. Ed è bello sapere che anche qualcun altro ha condiviso le stesse emozioni che abbiamo provato leggendo migliaia di lettere, e giocando centinaia di giochi. Tutte cose che, riassunte ai minimi termini, fa sempre piacere rileggere, anche se solo col ricordo. Basta far scorrere i tuoi annali.
Grazie.

## PREGIUDIZIO = IGNORANZA

Cara redazione di Console Mania, ho giusto sottomano il numero 32 della vostra pregevole rivista e non posso fare a meno di fermarmi a riflettere rileggendo le lettere scritte da "Luca il morto" e da "Simone il vivo" riguardanti degli sfoghi personali su fatti che hanno come sfondo la musica. Mi spiego meglio: Luca lamenta degli atti di intolleranza nei suoi confronti solo perché altre persone non condividono la sua inclinazione musicale (e qui riporta l'esempio di ragazzi in cui Simone si ritrova perfettamente); Simone, a sua volta, trova da discutere con voi, per il modo, secondo lui un tantino parziale, con il quale, adempiendo al vostro dovere di redattori, avete risposto alla sua precedente missiva. Orbene, una sera, mentre ero davanti al televisore, mi è capitato di imbattermi in un servizio giornalistico riguardante un raduno di gruppi rock e metal. I giornalisti giravano fra i ragazzi rivolgendo loro domande incentrate sul loro futuro, sui loro interessi, sulla loro vita insomma. Ho dovuto andare a raccattare le mascelle in cantina quando un ragazzo, rispondendo a una domanda inerente la propria occupazione attuale, disse che stava studiando lettere classiche all'università. Sono rimasto scioccato! Non avrei mai lontanamente immaginato, è qui rivolgo le mie più profonde scuse a Luca per quell'alone di pregiudizio che si era creato in me, che un giovane simpatizzante di quel tipo di musica potesse addirittura andare all'università! E proprio qui mi vennero in mente le due lettere apparse sul numero 32, la diatriba tra Luca e Simone, che a questo punto è nel torto. Chi siamo noi per giudicare una persona neppure dalle sue azioni, ma addirittura dal genere di musica che preferisce? Personalmente odio il thrash, il metal e affinità varie, aborro completamente questo genere di musica, ma ciò non vuol dire, comunque, che debba considerare un metallaro una persona squallida i cui unici interessi sono fumare spinelli o andare in giro con la propria moto a fare danni (basta vedere, per l'appunto, l'esempio di quel giovane e di molti altri ragazzi). Lo stesso discorso, comunque, vale anche per chi predilige la musica da discoteca (e qui mi riferisco a Fabio "Metalmaster" che chiama Simone "umile discotecaro", offesa che a mio avviso si poteva anche risparmiare in quanto è un chiaro esempio di intolleranza). Insomma, la mia lettera vorrebbe essere un richiamo alla tolleranza reciproca e pacifica delle parti in lotta e una condanna degli estremismi (viva il Paolone).

# BIT WORLD VENDITA PER CORRISPONDENZA

BIT WORLD di Lai Roberto - Via Val Cismon, 2 - 20052 - Monza (Mi) tel/fax o39/2720499 - **TEL.039/2720499**

## MOLTE NOVITA' POSSONO ESSERE DISPONIBILI ANCHE SE NON ELENCATE

### CARTUCE MEGADRIVE

- ALADDIN L. 75.000
- CHIKY CHIKY BOYS L. 35.000
- ART OF FIGHTINGT L. 79.000
- CLAYFIGHTER TEL
- DYNAMITE HEADDY L.105.000
- DORAEMON L. 49.000
- DRACULA L. 69.000
- DRAGON BRUCE LEE TEL
- DRAGON BALL Z TEL
- DRAGON'S REVENGE L. 99.000
- ECCO THE DOLPHINE 2 L. 89.000
- EA FIFA INT. SOCCER L. 99.000
- ETERNAL CHAMPION L. 99.000
- FATAL FURY 2 L.119.000
- FLINSTONES L. 49.000
- EA TENNIS TEL
- GUNSTAR HEROS L. 69.000
- HOLYFIELD BOXING L. 29.000
- YOUNG INDIANA JONES L.119.000
- JURASSIC PARK II TEL
- EX RANZA L. 59.000
- LETHAL ENFORCE II TEL
- LANDSTALKER L. 69.000
- MORTAL KOMBAT L. 65.000
- MORTAL KOMBAT 2 TEL
- MAZIN SAGA L.49.000
- MICKEY AND DONALD L. 59.000
- M. JORDAN CAOS L. 69.000
- NBA JAM L. 65.000
- NHL 95 TEL
- OCCHIALI VIRTUALI TEL
- OUTRUNNERS L. 89.000
- PANOLAMA COTTON TEL
- PULSEMAN L. 95.000
- PROBOTECTOR TEL
- RISE OF THE ROBOTS TEL
- CONTRA HARD CORP TEL
- ROCKMAN MEGAWORLD TEL
- SLAM MASTER TEL
- SHINING FORCE II L.109.000
- SHADOW RUNNER L.129,000
- SONIC 3 L. 89.000
- SONIC AND KNUCKLE TEL
- STREET FIGHTER II S.C.E. L. 89.000
- S. STREET FIGHTER II TEL
- STREET OF RAGE III L. 79.000
- S.MONACO GP 2 L. 37.000
- SPARK TEL
- SYNDACATE TEL
- TAZMANIA L. 45.000
- TAZMANIA II TEL
- THE PUNISHER TEL
- **MEGAMEN WILY WARS** TEL
- THUNDER FORCE IV L. 69.000
- URBAN STRYKE TEL
- VIRTUA RACING L.119.000
- WORLD HEROS TEL
- WORLD CUP USA 94 TEL
- WWF ROYAL RUMBLE L. 79.000
- KICK BOXING L. 69.000
- KICK OFF 3 TEL
- ZERO TOLERANCE TEL
- J.LEAGUE STRYKER 2 L.105.000
- THE HIBRID FRONT L.119.000
- RAGNACENTI L. 94.000

### CARTUCCE SUPERNINTEND/SUPERFAMICOM

- ADDAM'S FAMILY L. 69.000
- ALADDIN L.129.000
- ALIEN 3 L. 95.000
- **BATMAN THE ANIM. S.** TEL
- BREATH OR FIRE TEL
- BREATH OF FIRE II TEL
- BASTARD L.135.000
- BRAIN LORD L.129.000
- CAPITAN TSUBASA V TEL
- CIVILIZATION TEL
- **DRAGON BALL Z 3** PARTE IV TEL
- DRAGON BRUCE LEE TEL
- DESERT FIGHTER L.119.000
- BEAUTY AND THE BEAST L. 139.000
- EA FIFA SOCCER L.119.000
- F.1 CIRCUS 3 TEL
- FATAL FURY 2 L. 99.000
- FATAL FURY SPECIAL L.129.000
- FIGHTER'S HISTORY L.129.000
- FINAL FIGHT II TEL
- FINAL FANTASY ADV VI L.149.000
- FINAL FANTASY ADV. III TEL
- FEDA EMBLEM OF JUSTICE TEL
- HATTRICK HERO 2 (CALCIO) TEL
- HELLO PACMAN TEL
- HOKUTO NO KEN 7 L.125.000
- KICK OFF 3 TEL
- KARATE CLUB TEL
- ILLUSION OF GAIA TEL
- J.LEAGUE EXITE STAGE 94 TEL
- LETHAL ENFORCE + GUN L.159.000
- **MARIO WORLD QUEST L.129.000**
- MAGIC JOHNSON BASKET L. 59.000
- MORTAL KOMBAT L. 89.000
- **MORTAL KOMBAT 2 L.119.000**
- **MICKEY MOUSE CIRCUS MIS.** TEL
- NOSFERATU TEL
- NBA JAM L.89.000
- PARODIUS II TEL
- POP'N TWEEN BEE II L.119.000
- PATLABOR L.129.000
- RANMA 1/2 4 L.129.000
- RIDER'S SPIRIT (MOT) TEL
- RISE OF THE ROBOTS TEL
- MULTIPLAY VOLLEY TEL
- S.FINAL MATCH TENNIS L.129.000
- S.FORMATION SOCCER 94 TEL
- S.RUGBY TEL
- **ART OF FIGHTING II** TEL
- **FULL THROTTLE RACIN** TEL
- R-TYPE III L.109.000
- PERFECT 11 CALCIO TEL
- PRIME GOL 2 TEL
- KIKY KAY KAY 2 L.139.000
- MOTHER II TEL
- SHAQ FU
- GHOST CHASER TEL
- SPARKSTER TEL
- STREET RACER TEL
- **SAMURAI SPIRIT** TEL
- SD HIRYUKO NO KEN L.159.000
- TERMINATOR 2 ARCADE L.109.000
- **S,STREET FIGHTER 2 L.118.000**
- S.BOMBERMAN 2 TEL
- MUSCLE BOMBER L. 99.000
- STAR FOX L.79.000
- S.METROID L.99.000
- STUNT RACE FX L.149.000
- SWORLD WORLD II TEL
- TETRIS 3 TEL
- VORTEX TEL
- WILD GUN TEL
- WWF ROYAL RUMBLE L. 79.000
- THE FIRE MEN TEL
- ULTIMATE FIGHTER L.145.000

### CART. GAME GEAR

- ALDDIN L.59.000
- ECCO TEH DOLPHINE L.59.000
- NBA JAM L.59.000
- MORTAL KOMBAT L.59.000
- ROBOCOP 3 L.59.000
- SONIC 3 L.55.000
- SONIC DRIFT L.59.000
- DYNAMITE HEADDY L.62.000
- STREET OF RAGE II L.57.000
- ADDAM'S FAMILY L.59.000

### GIOCHI NEO GEO CD

- S.SIDE KICK 2 L.113.000
- ART OF FIGHTING 2 L.113.000
- FATAL FURY SPECIAL L.113.000
- KING OF MONSTER 2 L.113.000
- LAST RESORT L.113.000
- NAME 75 TEL
- ASO 2 TEL
- TOP PLAYER GOLF TEL
- JOY JOY KID TEL
- THE SUPER SPY TEL
- BURNING FIGHT TEL
- FOOTBALL FRENZY TEL
- SAMURAI SPIRIT TEL

### GIOCHI CD ROM IBM PC

- PATRICIAN L.59.000
- GATEWAY II HOMEW. L.59.000
- LABYRINT OF TIME L.59.000
- SHERLOCK HOLMES 3 L.59.000
- MAD DOG MCREE L.49.000
- REBEL ASSAULT L.59.000
- LAWNMOVER MEN L.59.000
- INCA L.49.000
- F15 STRYKE EAGLE III L.59.000
- RETURN TO ZORK L.59.000
- EYE OF THE BEHOLDER III L.69.000
- DUNE L.49.000
- COMPILATION 3 GIOCHI L.45.000
- ULTIMA VIIII L.79.000
- GIOCHI PER ADULTI VM18 L.39.000

### CONSOLE

- S.NINTENDO USA SCART L.229.000
- S.FAMICOM SCART L.399.000
- MEGA JET L.199.000
- TV TUNER L.199.000
- GAME GEAR + SONIC 3 L.249.000
- MEGADRIVE II + SONIC 2 L.249.000
- PC ENGINE GT + STREET FIGHTER II L.295.000
- S.CD ROM DUO R L.539.000
- PSX SONY TEL
- MEGA CD II + GIOCO L.499.000
- SUPER GAMEBOY L.139.000
- NEO GEO CD L.980.000
- MEGA 32 TEL

### NINTENDO 8 BIT

- ADV.MAGIC KINGDOM L.45.000
- BATMAN 2 JOKER L.46.000
- BATTLETOADS L.45.000
- CASTLEVANIA 3 L.45.000
- DOUBLE DRAGON L.45.000
- F15 STRYKE EAGLE L.45.000
- GARGOILES QUEST 2 L.45.000
- LITTLE SAMSON L.45.000
- METROID L.45.000
- PRINCE OF PERSIA L.45.000
- SUPER SPIKE BALL L.45.000
- TURRICAN L.45.000
- WIZZARD AND WARRIOR L.45.000

### ACCESSORI

- JOYPAD CAPCOM SOLDIER X SNES L.49.000
- JOYPAD CAPCOM SOLDIER X MEGADRIVE L.49.000
- JOYPAD 3DO L.119.000
- JOYPAD 6TASTI MD L.39.000
- JOYSTICK ARCADE PRO M D/SNES L.95.000
- JOYPAD TURBO SNES L.35,000
- JOYPAD INFRAROSSI SNES L.59.000
- JOYPAD 6 TASTI PC ENGINE L.69.000
- CAVO SCART SNES /SFC L.23.000
- ACTION REPLY 2 MD L.109.000
- ACTION REPLY 2 SNES L.119.000
- ALIMENTATORE MD L.25.000
- ALIMENTATORE SNES L.25.000
- ALIMENTATORE PC ENGINE GT L.23
- SUPER GAMEBOY L.139.000

### GIOCHI GAMEBOY

- SD FATAL FURY II L.79.000
- TINI TOON 2 L.49.000
- MEGA MEN V L.65.000

### GIOCHI MASTER SYSTEM

- ACTION FIGHTER L.39.000
- AIR RESCUE L.39.000
- ALIEN STORM L. 39.000
- ARCADE SMASH TV L.39.000
- BACK TO THE FUT. 3 L.39.000
- CHUCK ROCK L.39.000
- GOLDEN AXE L.39.000
- MOONWALKER L.39.000
- NEW ZELAND STORY L.39.000
- PACMANIL.39.000
- RAMPART L.39.000
- SAGAIA L.39.000
- SHINOBI L.39.000
- SUPER TENNIS L.39.000

### MEGA 32 SEGA

- SUPER MOTOCROSS TEL
- VIRTUA RACING DELUX TEL
- DOOM TEL
- MIDNIGHT RAIDERS CD TEL
- STAR WARS ARCADE TEL

**SATURN 32 BIT:**

**FINE NOVEMBRE**

**ATARI JAGUAR + CYBERM. L.539.000**

**3DO SYSTEM + TOTAL ECL. L.879.000**

**DISPONIBILI CARTUCCE**

**PC ENGINE**

### GICHI MEGA CD

- AX 101 L. 75.000
- BATTLE CORPS TEL
- BRUTAL L.119.000
- DRAGON'S LAIR TEL
- DUNE II TEL
- FINAL FIGHT L. 49.000
- F1 WORLD CHAMP H.S. L. 99.000
- GROUND ZERO TEXAS TEL
- FLYING NIGHTMAES TEL
- ILLUSION CITY L. 75.000
- MEGARACE TEL
- MORTAL KOMBAT L. 69.000
- NIGHT TRAP L.89.000
- RANMA 1/2 L.109.000

### ANCORA MEGACD

- SPACE ACE TEL
- SILPHEED TEL
- SONIC CD L. 69.000
- TOMCAT ALLEY L.105.000
- WWF RAGE IN THE CAGE L.119.000
- KAIMEN RAIDER L.129.000
- WORLD CHAMP RALLY TEL
- HEART ALIEN TEL
- HIRON HELIX TEL
- BARI ARM L..69.000
- DEVASTATOR L.59.000
- S.LEAGUE L.59.000
- REBEL ASSAULT TEL
- RISE OF TH DRAGON L.69.000

### GIOCHI 3DO

- TOTAL ECLIPSE L. 99.000
- MEGARACE L.119.000
- DRAGON LORE L.119.000
- GAMEGUN L.109.000
- GUARDIAN WAR L.129.000
- KINGDOM WAR L.125.000
- SHADOW WAR OF SUC. L.119.000
- SPACE SHUTTLE L.119.000
- STAR CONTROL II L.129.000
- ESPN SOCCER L.115.000
- MICROCOSM L.119.000
- THEM PARK L.119.000
- ROAD RUSH L.129.000
- MAD DOG 2: THE LOST G. L.119.000
- ALONE IN THE DARK L.115.000
- GRIDDERS L.121.000
- WHO SHOT JOHNNY ROCK L.124.000
- JURASSIC PARK L.1290000
- DOCTOR HAUSER TEL
- FIFA INT. SOCCER TEL
- SHOCK WAVE L.129.000
- OCEAN BELOW L. 99.000
- SLAYER 5 L.119.000
- OFF WORLD INTERCEPTOR L.120.000

TUTTI I MARCHI ED I NOMI ELENCATI SONO DI ESCLUSIVA PROPRIETA' DELLE SINGOLE DITTE PRODUTTRICI. I PREZZI SONO TUTTI IVA INCLUSA.

# BOVAS'HARDCAFE'

Vorrei infine, con il vostro permesso, rivolgere un encomio all'operato dei Bovas e al loro modo di lavorare. La posta, infatti, in un certo senso, è maturata, si è evoluta e da semplice lista di risposte è diventata un angolo in cui ognuno, come me in questo momento, può tentare di essere ascoltato e capito da tutti, può vedere se qualcun altro condivide le sue idee oppure ne può contestare altre. Ciò, però, è reso possibile solo grazie al lavoro di Paolo e Dave (un giorno mi spiegherete come avete avuto l'ispirazione di chiamarvi "Bovas") (ti assicuro che non possiamo, potremmo essere anche denunciati per diffamazione... NdD), che nel modo più equo possibile tentano di presentare le varie voci in capitolo, aggiungendo dell'umorismo spiccato e pizzicante come solo loro sanno fare!
E' così che si fa grande il Bovas' Hard Café, con tematiche riguardanti noi giovani... E la competenza dei Bovas.
Saluti a tutta la redazione.

Matteo Bordignon

In effetti ci eravamo ripromessi di non dedicare più spazio a una diatriba che stava volgendo veramente al patetico, ma quando alla fine ogni cosa sembrava perduta, qualcuno ha finalmente capito ciò che io e Paolone cercavamo di farvi entrare nella zucca fin dall'inizio... Ricordatevi sempre che pregiudizio equivale a ignoranza...

### RISPARMIAMO LA LIRA!

Mandi Mandi Bovas, siete simpaticissimi e bellissimi. Sono un ragazzo di 15 anni e posseggo un Game Gear con quattro giochi e un Mega Drive con tre giochi. Innanzitutto devo farvi i complimenti per la vostra rivista che è strabellissima e spiritosissima, soprattutto il Bovas' Hard Café. Adesso vorrei affrontare un problema spinoso (infatti c'entra anche Sonic) che non riguarda solo me ma tutti i videogiocatori con il portafoglio che piange e cioè il prezzo troppo elevato dei giochi che è aggravato dalla bassa longevità degli stessi. Infatti qualche tempo fa (a giugno) acquistai Sonic 3 per Mega Drive e lo finii in sei giorni. Dopo averlo terminato non ci ho più giocato. Mi sono sentito preso in giro perché avevo speso centoventicinquemila lire per comprare un gioco di così scarsa durata (fortunatamente ho trovato un fesso a cui venderlo a centotrentamila lire). La stessa cosa mi è accaduta quando ho comprato Streets of Rage 3 (e cioè due mesi fa) pagandolo centoventimila lire. Il gioco si rivelò uguale a Streets of Rage 2 e anche troppo facile (l'ho completato in quattro giorni). Facendo un semplice calcolo è come se avessi speso trentamila lire al giorno per giocare a Streets of Rage 3. Adesso che l'ho finito penso di non giocarci più se non con qualche amico e sarò quindi costretto a permutarlo per comprare qualcosa di nuovo (oppure dovrò trovare qualche altro fesso a cui venderlo). Quello che non capisco è perché la Sega continua a immettere sul mercato giochi così facili. Inoltre inspiegabile è la scelta di non mettere un livello di difficoltà selezionabile dal giocatore. E adesso le domande (non piangete):
1) Qual è il miglior gioco di calcio per Game Gear (escluso Sensible Soccer)?
2) Essere o non essere?
3) Convertiranno FIFA Soccer per Game Gear?
4) Che gioco mi consigliate per Mega Drive?
5) C'est la vite o c'est l'ulivo?

Mandi Mandi

Sinceramente non vedo cosa ci sia di strano a vendere i giochi dopo averli terminati; nella mia collezione personale compaiono solo i capolavori, gli altri titoli vengono da me permutati o scambiati (se non venduti) per acquistarne di nuovi. In questo modo si risparmiano un bel po' di quattrini, e ti assicuro che non sono il solo a fare così. In effetti a volte la longevità lascia molto a desiderare, ma è proprio il tipo di gioco magari che non consente durata eccezionale: per esempio giocare a Street Fighter 2 è sempre un piacere, sia da solo che a maggior ragione in due, ma i giochi come i vari Sonic o Streets of Rage, seppur molto belli, non possono avere livelli di gioco infiniti, quindi una volta che si è "visto tutto", passa necessariamente la voglia di giocare. Riesco a vedere l'utilità dei livelli di difficoltà soltanto se il gioco cambia notevolmente tra un livello e un altro (nel senso che non aumenta solo il numero dei nemici), bisognerebbe che il gioco avesse meno livelli e più facili nell'"easy" e livelli inediti nel "medium" e nell'"hard" (magari anche con finali diversi). In questo modo saremmo tutti costretti a finirlo tre volte per poter ammirare tutto il gioco. Non c'è soddisfazione se possiamo tutti vedere la fine di un gioco giocandolo al livello più facile (la pigrizia fa da sovrana). Quasi dimenticavo le risposte:
1) Sinceramente non sono mai stato un amante del calcio, quindi è meglio passare la palla a qualcun altro (Alex, pensaci tu! NdD).
2) dipende dal tuo coefficiente di tarricità... Se questo è alto molto meglio (per gli altri) non essere...
3) Chi può dirlo?
4) Come no? Super Street Fighter!
5) No comment

### LA LETTERA MELODRAMMATICA

Cara redazione di Console Mania, il mio nome è Devil, ho quasi 16 anni e vi ho scritto per due buoni motivi: a) problemi di cuore, b) le solite domandine.
Prima di tutto vi faccio i miei complimenti per la vostra (nostra) rivista, non è l'unica che leggo, ma certamente è la migliore. Ora passiamo pure ai buoni motivi:
a) verso la fine di giugno, mi sono deciso a chiedere a una ragazza di "stare assieme" e ho avuto successo (le altre volte mandavo i miei amici a chiedere, mentre questa volta no). Quando mi ha risposto di sì, ero il ragazzo più felice di questo mondo ma questo non è il problema (e da quando essere felici è un problema? NdD). La prendevo per mano, le telefonavo a casa e via dicendo. Tutto andava bene, ma dovevo prendere sempre io l'iniziativa (lei non mi ha mai preso per mano e tanto meno telefonato), ma decisi di soprassedere. Tornata dalle vacanze, le telefonai per chiederle se sarebbe venuta con me in città; lei mi disse di sì. La stavo aspettando al solito posto quando la vedo arrivare con altre tre persone, e questo mi ha innervosito non poco. Dopo 20 minuti me ne andai via, lasciandola da sola con i suoi amici, e lei non mi sembrava dispiaciuta. Il giorno dopo mi telefonò per chiedermi scusa (dietro consiglio di un'amica, lo so) e io stupido accettai le sue scuse. Adesso vi chiedo se devo lasciarla o no, visto che è partita di nuovo e non mi ha mandato neanche una cartolina. Sono sicuro che saprete rispondermi.
b) Ecco le domandine:
1) MK2 per Mega Drive sarà identico al coin op? Se no, dove sarà diverso? Ci sarà tutto quel sangue?
2) Me lo consigliate, visto che ho già il primo episodio e mi è piaciuto?
3) Che differenza c'è tra le console e i coin op?
4) Sono drammatico? (Per il punto a)
5) Quanto costerà il Saturn?
Vi saluto definitivamente e ancora complimenti. Spero di vedere la mia lettera pubblicata...

Devil

In effetti sono rimasto un po' perplesso, soprattutto per il punto a). Questa è la storia più assurda che mi sia mai capitata di sentire. Ti consiglio vivamente di lasciare perdere e di gettare gli ormeggi da un'altra parte.
Se però non hai intenzione di darti per vinto, ti consiglio un dialogo a quattrocchi con la tua bella che si articolerà più o meno così:
"Oh, cara, ma perché non mi prendi mai per mano e non mi telefoni mai?"
"Uffa, se sapevo che eri così scassaballe non me la facevo neanche prendere la mano, e non ti davo neanche il numero di telefono"
"Scusa se ti ho disturbato, me ne vado..."
Ecco a te infine le risposte:
1) Sì, è una conversione con i fiocchi.
2) Se MK ti è piaciuto sicuramente ti piacerà anche MK2, parola di Dave!
3) Avrei più o meno un centinaio di rispostine dementi per questa bella e intelligente domanda, ma forse è meglio che taccia...
4) Dovresti prendere la vita un po' più di petto...
5) Tanto...

### ALL'OMBRA DEI CIPRESSI

Sepolcrali redattori di Console Mania, sono un assiduo lettore della vostra funebre rivista che trovo molto bella e interessante. In questo momento mi tro-


MODELTECH

board games:
AVALON
3W
STRATELIBRI
WEST END GAMES
NOVA
EXCALIBRE GAMES
VICTORY GAMES
FASA
GDW
GAMES WORKSHOP
GMT GAMES
NEXUS
ICE
TSR

resine e vinile:
MAX FACTORY
VOLKS
HORIZON
HALCYON
KAYODO
TAKARA

Vasto assortimento dei "Gundam" della BANDAI

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

SARONNO(VA) 21047- Via Leopardi, 21
tel. 02/962 1317 - fax 02/9670 1339

# BOVAS'HARDCAFE'

vo nel tetro castello di Seblestone, al confine con le terre desolate. Invano orde di orchetti hanno cercato di impossessarsene: i miei prodi cavalieri e io ne abbiamo difeso le mura... Ehm, mi sono lasciato un po' trasportare dal magico mondo dell'AD&D, del quale sono il re, il master per eccellenza.
E' la prima volta che vi scrivo una lettera e naturalmente sarei contento di vederla pubblicata. Dunque, credo che questa sia l'unica opportunità che ho per esprimere le mie idee sui vari argomenti. Innanzitutto vorrei precisare una cosa: non voglio ritornare sull'argomento musicale techno-metal e così via, tantomeno vorrei mettermi a discutere con Simone il vivo, Luca il morto & company, voglio dire solo che di musica non me ne frega niente. Provo solo simpatia per gli Iron Maiden e la loro mitica mascotte Eddie (il non morto, per intenderci) e per i Crash Test Dummies. Chiuso l'argomento musicale vorrei aprire (e mi sembra giusto farlo) quello che riguarda i videogame. Come la maggior parte della popolazione mondiale saprà (ma chi sei, Superman? NdD), sono possessore di 4 console: un MS, un GB, MD e un sepolcrale quanto mitico SN! Rimango però alquanto perplesso riguardo i prezzi delle cartucce di quest'ultimo. Per questo puppatevi le solite domande:
1) Perché i giochi del SN costano così tanto?
2) Perché quelli del MD costano meno?
3) Scriverete una recensione su Super Street Fighter 2?
Mi dispiace, ora devo proprio andare: è mezzanotte, l'ora dei vampiri, e i miei amici mi chiamano; prima però, vorrei dirvi alcune cosette:
1) Vi consiglio di colorare di nuovo di giallo le pagine del BHC; in questo modo la scritta risalta meglio.
2) Potete, sempre che la mia lettera sia pubblicata, scrivere sotto il commento?
3) Se la mia lettera dovesse apparire su CM, sarei contento che qualche lettore scrivesse delle opinioni sul mio conto. State attenti a non scrivere insulti, o vi manderò un super malocchio (e chi se ne frega... NdD)!
Sepolcrali, funebri e mummificati saluti.

The Master of AD&D

A vedere come tutti vi firmate sembrate proprio dei grandissimi maestri, ma sarà poi vero o siete solo un branco di esaltati con manie di grandezza? Inoltre non ci è per niente piaciuto il tono che hai dato alla missiva: sepolcrale ci sarai tu e tutta la tua progenie! Ma senti un po'... Va beh, ora la pianto con inutili facezie, eccoti le solite risposte:
1) Così è la vita...
2) Produrre cartucce con colorazione scura è meno dispendioso che produrne con colori chiari. E' per questo che Virtua Racing per MD costa una barbarie (Vero, e vale anche per i dischetti! NdP)
3) Già fatto? Pic Indolor®.
Ecco anche che cosa pensiamo dei tuoi intelligentissimi commenti:
1) Di solito è meglio leggere tutta la posta che vedere solo il titolo, sempre che tu abbia mai letto la posta e non ti sia soffermato solo sull'intestazione...
2) Di solito lo facciamo, che senso avrebbe non rispondere a lettere piene di domande?
3) Ma chi ti credi di essere? Nel mondo di AD&D potrai anche essere qualcuno, ma qui ti ricordo che sei una persona "normale" (e quindi mortale...).

## MICROPOSTA

Non costa... è tosta... è la Microposta! Ragazzi, oggi proprio sono in vena di beozie. Cosa saranno mai queste beozie? Bah, nell'intento sono le cose da beoti, esattamente come le idiozie sono le cosa da idioti, però non sono sicuro che si dica così e, se devo dirla tutta, non ho voglia di andare a controllare (raga', che indolenza!). Vorrà dire che inizieremo con Giulio Brillarelli, che oltre a porci una serie di domandine generali, ci propone l'interessante idea di un'avventura grafica sullo stile di Cruise for a Corpse per Amiga, ovvero un gioco poliziesco ispirato alle gesta del grande Sherlock Holmes di Conan Doyle. "Il gioco potrebbe essere tranquillamente sviluppato anche su console, registrando la posizione raggiunta su una memoria tampone oppure utilizzando un sistema di codici che sintetizzi tutte le azioni compiute", ma "dovrebbe lasciare al giocatore la più ampia libertà d'azione, permettendogli di svolgere l'avventura come meglio crede", anche se "ciò comporterebbe l'uso di quantità spropositate di memoria". Effettivamente, la tua è una buona idea, anche se oltre alla memoria sarebbe necessaria una tecnica di programmazione adeguata. E comunque non è a noi che devi scrivere, ma a qualche softwarehouse abbastanza grossa da permetterselo. Noi comunque l'idea l'abbiamo pubblicata, speriamo per te che qualcuno l'accolga. Il "Sottoscritto" (un soprannome davvero scomodo, anche perché sembra che così lo stia dicendo io... NdP) ci ha posto il seguente interrogativo: "l'hardware migliora sempre di più, fino a emulare perfettamente la realtà. Ma è esattamente questo che vogliamo? Non è che, migliorando così tanto le capacità grafiche e sonore di un gioco, si limitino la giocabilità e la longevità?". Beh, questo è un discorso molto lungo, sul quale potremmo dibattere inutilmente per anni: lo vedremo solo vivendo. Secondo noi il miglioramento dell'hardware non può che essere una cosa positiva, visto che ci permetterà, appunto, di abbattere quel muro che separa la finzione dalla realtà, o comunque ci darà la sensazione di farlo. Tuttavia bisognerà vedere come questo aspetto verrà sfruttato dai programmatori. Prendi per esempio Doom per PC, gira in modo magistrale soprattutto sui PC più potenti, ha una grafica meravigliosa e una giocabilità pazzesca! Se tutti gli shoot 'em up fossero così (ultraviolenza a parte), giocare sarebbe molto più divertente. Non trovi? E ora un grande ritorno sulle pagine del Bovas' Hard Café! Direttamente da Alpha Centauri (taaaah daaaaah!)... Il comandante Antonio Tirelli!!! Ci avrà scritto ancora per criticarci? Ma no, stavolta si è schierato interamente dalla nostra parte, riguardo il voto dato a Virtua Racing, secondo lui meritatissimo, ma aspramente criticato da Renzo sul numero 33. Grazie, grazie, ci fa piacere avere un alleato... Salutiamo dunque velocemente il simpaticissimo e giovane lettore Luca Oberto (Aberto? Olierto? Aburto? scusami, non sono riuscito a leggere bene il cognome... NdP) di Formazza, che si dice molto soddisfatto della nostra rivista, e ci chiede quando uscirà Street Fighter 3: boh! Cerchiamo ora di risolvere tutti insieme il problema di Daniel da Como: "ho tantissimi amici, ma quando sono con loro preferisco starmene zitto: ho troppa paura di sbagliare, di fare una battuta che non faccia ridere, ed è per questo che preferisco rimanere tappato in casa a guardare la TV. Perciò mi rivolgo a voi e a chiunque possa darmi un consiglio su come affrontare questa paura". Beh, adesso ti farò un discorso abbastanza semplicistico, che probabilmente farai fatica a interiorizzare, comunque proviamoci. Ti va? Allora, la timidezza non è un problema vero e proprio, perché è una somma di problemi legata al rapporto che si ha con gli altri e, purtroppo, con se stessi: tempo fa sintetizzai il tutto con "è la voglia di piacere, e la paura di non riuscirci". Tu vorresti piacere (dire qualcosa di giusto, fare una battuta apprezzata...) ma nel contempo hai paura di fare figuracce (ho paura di sbagliare... resto tappato in casa...), devi cercare di ficcarti in testa che quelle che tu temi come "figuracce", in realtà non lo sono assolutamente. A tutti capita una battuta infelice (te lo dice un esperto, di battute infelici) davanti alla quale nessuno ride, e allora? Finché non alzano le mani per riempirti di botte mica è grave! Forse ti prendi con troppa serietà, probabilmente qualcuno ti spinge a dare sempre il massimo in ogni occasione, cosa che ha fatto crescere il tuo orgoglio a dismisura. Non è il caso di prendersela per così poco: a tutti capita di sbagliare, di essere preso in giro, magari anche pesantemente. Potrebbe anche essere qualcosa di positivo: la gente ha poca simpatia per chi non sbaglia mai, è poco umano. Beh, l'unica soluzione è imparare a ridere anche in queste occasioni, la vita è già fatta di troppe cose brutte, se poi prendiamo tutto con eccessiva serietà, non facciamo altro che crearci ulteriori problemi laddove non ce ne sono. Promesso che ci tenti? A Luca Betti abbiamo già adeguatamente risposto nella intro del BHC, tuttavia lasciatemi puntualizzare meglio quanto gli avevo risposto in precedenza (vedi Nr 33, microposta): nel bene e nel male, la quantità di titoli che esce in un mese per Super Nintendo, è


PREZZI IVA COMPRESA
FLASH GAMES
VIA VALDIERI, 12
10139 TORINO
011/43.40.289
NOLEGGIO E VENDITA GIOCHI E CONSOLES:
M. DRIVE • S. NINTENDO • G. GEAR • G.BOY • NEO GEO
MEGA CD • AMIGA 1200 • CD32 • COMPUTERS • CD ROM •
SOFTWARE • PERMUTA E VENDITA USATO

ESEMPI DI CONFIGURAZIONE PC
Desktop/4 Mb SVGA 1 Mb cirrus/floppy 1.44
2 Ser/1 Par/Tast IT/HD 210 Mb/Mouse/Dos 6.0
Monitor 14" 0.28 D.P. non Int Low Rad.

| | |
|---|---|
| PC 386 DX/40 Mhz - Amd | L. 1.890.000 |
| PC 486 SX/33 Mhz - Intel | L. 1.990.000 |
| OC 486 DX/33 Mhz - Intel (VLB) | L. 2.390.000 |
| PC 486 DX2/66 Mhz - Intel (VLB) | L. 2.580.000 |
| Lettori CD-Rom | da L. 239.000 |
| Modem | da L. 139.000 |
| Scanner B/N | L. 149.000 |
| SCH. Graf. Cardex 16,7 M/Col | L. 139.000 |

NEO GEO

| | |
|---|---|
| Fatal Fury | L. 59.000 |
| Ghost Pilot | L. 65.000 |
| League Bowling | L. 49.000 |
| Ninja Commando | L. 69.000 |
| Super Side Kicks 2 | Telefonare |
| Top Hunter | Telefonare |
| Windjammers | Telefonare |

Telefonare per le novità e per Neo Geo CD

Supernintendo Ital. con orologio S.Mario con 2 joypad IN OFFERTA

OCCASIONI
S. Nes da L. 39.000
Megadrive da L. 29.000

PER TUTTE LE NOVITÀ TELEFONARE

Megadrive II + 2 Games
2 joypad 6 tasti
£. 279.000

Su tutto il Software Amiga-CD Rom-Pc Sconto dal 5 al 20% anche su novità

VENDITA PER CORRISPONDENZA AMPIE RATEAZIONI

DA NOI CONFRONTARE I PREZZI VUOL DIRE RISPARMIO
ORARIO: DAL LUNEDI AL VENERDI 14,00 - 19,30/ SABATO 9,30 - 13,00/15,00 - 19,30

equivalente a quella del Megadrive, quindi, in genere (basta contarle) il numero di recensioni per le due macchine si equivale. Poi può capitare che, un mese, le recensioni dell'una o dell'altra siano più numerose (per esempio, il mese scorso quelle per Megadrive erano numericamente superiori), ma questo dipende da come va il mercato e non certo da nostre scelte in virtù di una maggiore o minore simpatia per questa o quella console: ti ricordo che si fa una rivista per accontentare tutti, visto che le cinquemila lire di un utente Megadrive valgono quanto quelle di uno che ha il Super Nintendo. Cinico, ma è così. Veloce veloce per Carlos: quando in una recensione vedi il marchio "import", vuol dire che il gioco in questione non è importato "ufficialmente" dalle grandi ditte di importazione (Leader, Giochi Preziosi, Linea Gig, ecc), bensì "parallelamente" da alcuni intrepidi negozianti, di cui vedete la pubblicità sulle nostre pagine. Fabio Morini ("il fratello di Jason Voorhees") ci chiede in sostanza se il suo 3DO possa o meno competere con un PC dell'ultima generazione dotato di lettore CD-Rom, almeno limitatamente all'aspetto giocoso di tale macchina: la risposta è certamente sì, dato che l'unica grossa differenza tra le due è, alla fin fine, una tastiera. Tieni inoltre presente (se leggessi anche TGM lo sapresti), che la maggior parte dei titoli sviluppati su PC-Cd Rom prevede anche una sua conversione per 3DO. Ultima cosa: ti sconsiglio caldamente l'acquisto di un PC per limitarlo ai videogiochi, una macchina del genere serve a fare un mucchio di cose, e non solo a smanettare qua e là. Cambiamo quindi mostro, e dal fratello di Jason spostiamo i riflettori su un sedicente Freddy Krueger, che si dice molto arrabbiato perché su di lui non hanno ancora fatto neanche un videogioco. Eh, che vuoi che ti dica, tutti i grandi geni sono incompresi... Comunque per il resto c'è poco da rispondere: Tetsuo Hara ha aiutato la Capcom a realizzare Muscle Bomber e non ha collaborato con la Toei per un gioco decente su Ken, semplicemente perché la Capcom lo ha pagato, e la Toei no. Grazie comunque per il disegno, che ho alacremente appeso al mio famoso "angolo cottura" (quello, per intenderci, dove tengo videoregistratore, monitor e Amiga 1200... NdP). Passiamo così a Frank di Milano (un vecchio!!!), che dall'alto dei suoi venticinque anni si lamenta per l'eccessivo "onere" economico richiesto dalle ultime tecnologie, "in fondo sul mio Master System si possono convertire tutti i giochi, certo, con qualche compromesso. Quindi come mai sta morendo?". Purtroppo (o per fortuna, non sta certo a me giudicare), l'ottica con cui noi, giocatori della prima generazione, guardiamo il videogioco in sé, è profondamente diversa da quella con cui lo guarda un neo-giocatore attuale. In fondo in fondo a noi basta un C64 su cui gira Pitfall per divertirci, ma un ragazzo oggi non può concepire una macchina che abbia meno di 256 colori su schermo e il sonoro monofonico. Certo, la tecnologia costa, soprattutto a noi che, per poterla afferrare, dobbiamo sudarcela lavorando. Che ne sa un bambino di tutto questo? La console multimediale gliela regalano, meritatamente, a Natale o per il compleanno, così come a noi ci avevano regalato il Master System o il C128. Insomma, c'è una stagione per tutto, e quella del Master System è passata. Doloroso, ma vero. Concludiamo infine con Valentina Argirò (una che se non scrive almeno una lettera al mese non è contenta), che si dice indignata per la decisione dell'Elspa di "consigliare" ogni videogioco ai giocatori di determinate fasce di età "ma non potrebbero farsi i cavoli loro? A noi ci censurano tutto, anche i cartoni animati". Purtroppo in Europa è credenza comune che far vedere un po' di sangue o due seni al vento sul teleschermo sia profondamente lesivo per il debole equilibrio psichico dei bambini e degli adolescenti, un po' come dire che esista una "realtà reale, brutta e cattiva", ma di appannaggio esclusivo per gli adulti, e una "realtà infantile" tutta gioia e spensieratezza... Spiacente, ma la realtà è la stessa, un po' per tutti. E intanto, più si reprime, più cresce la violenza. E non fatemi aggiungere altro che non è il caso.

## L'ANGOLO DELLA PROF

Mese di magra apparente per la Pinto de Paoli. Si sarà distratta lei, o sarete stati più attenti voi? Propendendo maggiormente per la prima ipotesi, eccovi il resoconto di quanto l'arcigna Evarista è riuscita a "intercettare" sulle vostre missive...

1) infatti giochi come Fatal Fury Special e Art of Fighting non si vedono su al tre console con lo stesso criterio neo geiano
2) avevate detto che il CD32 bit della Commodore potesse calibrare perfettamente giochi da Neo Geo, eppure non si sente muovere nulla.
3) l'ò comprata
4) non riesco a farne più a meno
5) è meglio piantarla qui, senò andiamo avanti fino a domani.
6) Eggreggia redazione di CONSOLE MANIA

# BOVAS' HARD CAFE'

## AMICI DI CONSOLEMANIA

Ciao a tutti belli e brutti (come me; oggi sono in vena di modestie...NdGK) (o di sano realismo... NdP)! Vi sto scrivendo dalla mia nuova postazione di lavoro, dal mio nuovo PC, che io chiamo familiarmente Aquilotto, che, grazie a una scheda audio 16-bit e ad un CD-ROM ad alta velocità, mi permette di ascoltare i CD dei miei cari Metallica mentre vi scrivo (ecco come sprecare tanta tecnologia... NdP)!!! Ebbene sì, ora anch'io posso annoverarmi tra quelli per cui il lavoro è anche un piacere. Ma tralasciamo le mie fortune e veniamo a una questione che mi sta particolarmente a cuore. Vorrei invitare tutti i "dirigenti" dei vari Fan Club legati al mondo videoludico di farsi sentire e di farsi, perché no, un po' di pubblicità dalle pagine di CM e, riperché no, proprio attraverso degli annunci a effetto destinati ad "Amici di ConsoleMania" Pensateci perché non è una proposta da sottovalutare. Bene ora che ho sistemato tutto vi saluto, non prima di avervi fatto notare l'assenza del famigerato "Vergogna!" e la presenza del neonato "Attento!" di fine rubrica. Au revoir e: scrivete messaggi, scrivete...

Jack Albertinazzi

Cerco qualcuno con cui scambiare quattro chiacchiere sulla SF, in ogni sua forma o quasi (da Nathan Never, a Warhammer 40.000, passando per Guerre Stellari e Blade Runner). Divagazioni: Giochi di Ruolo, Wargame, qualcosa sul Giappone... poi fate voi. See ya!
FABRIZIO PIZZOLATO, via Lombardia 38, 21018 Sesto Calende (VA).

Un attimo di attenzione prego!!! Mi chiamo Raimondo, e cerco amiche da 14 anni in su per parlare di tutto (musica, sport, storie di ragazzi/e, amicizie e videogiochi). Ho 17 anni e ho voglia di conoscere nuove persone per parlare e magari per incontrarci di persona (preferibilmente in provincia di Milano). Bene, ora prendete carta e penna e scrivetemi subito.
RAIMONDO MONTIS, via Cassino 56, 20033 Desio (MI); tel. 0362/626378.

HELLO, BEAUTIFUL PEOPLE! Scommetto che ci sono un sacco di ragazze dall'altra parte di questa rubrica, che la seguono silenziose e timide (come delle piccole giapponesine... ndGK). Forza, fatevi sentire... Scrivetemi! Ho 16 anni, posseggo un Super Nintendo, mi piacciono i Queen e gli RPG (o GDR, che dir si voglia), Dylan Dog & Lupo Alberto. Anche se non avete i miei stessi gusti, scrivete lo stesso: le persone diverse si completano a vicenda!
GIORGIO BEGGIORA, via Meolde 5, 35017 Piombino Dese (PD) (Forza Lalas! Sei grande, ndGK).

Salve, sono un ragazzo simpaticissimo, bellissimo, elegantissimo (modestissimo, ndGK), allupatiss... ehm, non mi sembra il caso di esagerare, quindi eccovi la mia carta d'identità. Cognome: Bozzuto; nome: Donato; data di nascita: 13/7/80; hobbies: videogame, anime e manga, arti marziali; console: Mega Drive e NES; squadra di calcio preferita: Napoli; soprannome: REPTILE; squadra di basket: Chicago Bulls. Per ulteriori informazioni scrivere a:
DONATO BOZZUTO, via Roma 101, Castelpagano (Benevento).

"3-2-1... Ta-dah! Sigla d'inizio, vai con le luci, piano americano... stringi... 1° piano... si comincia! Salve, se hai meno di 15 anni e sei un giga-appassionato/a di tutto ciò che riguarda il mondo videoludico, se vuoi corrispondere con un espertone di console e videogiochi (specialmente MD e SNES) o se desideri discutere, esprimere le tue idee su problemi, attualità ecc., non cercare più in là di questo annuncio: scrivimi subito!!! Stay cool & write to:
ALBERTO "AKUMA" GODI '77, via Dei prati 2, 28021 Borgomanero (NO).

Vorrei contattare persone di qualsiasi età; ho 12 anni e se vi piacciono i videogiochi questo è l'indirizzo giusto:
LEONARDO ROSSI, via Leoncavallo 15/3, 50127 Firenze.
Ciao!!!

Ciao a tutti!!! Mi chiamo Valentina e ho 14 anni. Aspetto lettere da ragazzi di tutta Italia (non so se ConsoleMania si venda anche all'estero, ma se così fosse... ben venga...). Il mio indirizzo è:
VALENTINA CIACCA, via Washington 74, 20146 Milano.

(L'annuncio che segue è stato un po' riassunto perché era veramente chilometrico. NdGK)
Salve sono Andrea, ho 13 anni e vorrei corrispondere con qualunque lettore disponibile. I miei gusti sono questi: 1-Musica: mi piacciono molti gruppi rock (dai Metallica ai Clash), seguo anche tutti i generi di musica da discoteca e ascolto musica italiana mista (come l'insalata, ndGK); 2-Film: adoro i film horror, i western, i film d'azione, avventura e guerra (su tutti "L'attimo fuggente" e "Platoon"); 3-Giornali: Ushio e Tora, CM, Topolino (mitico!!! ndGK), e Manara (grande, ndGK). Non pratico alcuna attività sportiva (male, malissimo!!! ndGK) ma frequento un'attività scontistica (?!?!? non ho mica capito, ndGK). Se qualche gusto combacia con il vostro, scrivetemi, non ve ne pentirete.
ANDREA ALFONSO, Largo dello Sperone 37, 07041 Alghero (SS).

**ATTENTO!**

Caro Paolo Sartorio di Ispra (VA), il tuo bel dischetto era infetto dal virus FORM-A. Non voglio credere che tutto questo fosse voluto e quindi ti avverto che il tuo PC ne è infetto: stai ATTENTO! Per darti una mano ti posso dire che il FORM-A, come tutti i FORM, risiede nel boot sector di hard disk e dischetti, non è letale per i tuoi file, ma è sempre meglio che tu lo tolga. Se invece il dischetto che mi hai mandato era stato infettato premeditatamente, ti posso dire che dalla mia casetta di Belgirate vedo tutta Ispra, magari anche casa tua; quindi stai ATTENTO! Ah, dimenticavo: non ho potuto leggere il tuo disco e perciò devi rispedirmi il tuo annuncio, magari su supporto cartaceo...

IL GIOCO
PRIMORDIALE
THE HUMANS
GAMETEK

# DELLA VITA

## GRANDE SUCCESSO DELLA CRITICA ALL'ECTS IN INGHILTERRA !

UNA DIVERTENTE RIVISITAZIONE IN CHIAVE COMICA DELL'EVOLUZIONE UMANA !

OSSERVA IL VERO MIRACOLO DEL PROGRESSO MENTRE GUIDI LA TRIBU' DI ANTENATI CHE VAGA EVOLVENDOSI SU PIU' LIVELLI.

## SUPER NINTENDO

# I TUOI DISCENDENTI DIPENDONO DA TE !

LEADER DISTRIBUZIONE S.p.A. - VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)

LEADER DISTRIBUZIONE

TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI.

CADARIO

# HAI LA STOFFA DEL CAMPIONE ?

MISURATI CON **4 WHEEL DRIVE** SULLE PISTE PIU' DIFFICILI DEGLI STATI UNITI E SFIDA I MIGLIORI PILOTI DEL MONDO IN **DIRTY RACIN' !** PROVA CIRCUITI DIVERSI IN CONDIZIONI CLIMATICHE OSTILI !

# DIMOSTRALO.

**SONO ARRIVATI I TUOI RACE DAYS.**

GAME BOY™

LEADER DISTRIBUZIONE

LEADER DISTRIBUZIONE S.p.A. - VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)

TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI.

CADARIO